

Générations Pokémon

**Alvin Haddadène
Loup Lassinat-Foubert**

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

CRÉATION - UNIVERS - DÉCRYPTAGE

ALVIN HADDADÈNE /
LOUP LASSINAT-FOUBERT

03rd

THIRD
éditions

Alvin Haddadène et Loup Lassinat-Foubert

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS



THIRD
éditions

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

- Introduction -

Le 27 février 1996, les magasins de jeux vidéo japonais accueillaien de curieuses boîtes vertes et rouges : celles des tout premiers jeux *Pokémon* sur Game Boy, une console portable que l'on jugeait alors en fin de vie. Deux décennies plus tard, *Pokémon* est une franchise qui rapporte plus d'un milliard et demi de dollars par an et qui a captivé des dizaines et des dizaines de millions de joueurs dans le monde entier.

S'il y a bien une chose qui caractérise *Pokémon*, c'est le dévouement de ses créateurs. Il s'agit d'une œuvre de passionnés talentueux, des joueurs invétérés amoureux de l'imaginaire qui ont su être les pionniers d'une nouvelle industrie du divertissement. Comme celle de beaucoup d'autres licences, l'histoire de *Pokémon* est captivante, et mêle coups de chance, coups d'éclat et coups de poker. Pétrie d'intuitions géniales, *Pokémon* est une incroyable ode à l'inventivité, réunissant dans un même monde virtuel les enfants et les adultes, les fans d'un jour ou de toujours, capables d'entretenir des milliers de sites Internet dédiés à Pikachu et ses amis, ou bien de se réunir par millions pour jouer ensemble à la même partie en ligne sur Twitch.

Et pourtant, rien ne semblait prédestiner *Pokémon*, un jeu de rôle en noir et blanc sorti avec quatre ans de retard, à devenir un univers qui ferait toujours briller, vingt ans après sa naissance, les yeux des petits et des grands enfants du monde entier. Rien ne laissait penser que la petite société derrière ce jeu deviendrait un véritable empire, que d'immenses tournois mondiaux verraient le jour, qu'une énorme communauté de fans grandirait avec Pikachu sans jamais l'oublier, que ce jeu donnerait naissance à la plus longue série d'animation jamais créée. Non, rien ne laissait entrevoir le succès triomphal qu'allait connaître ce petit RPG sorti presque dans l'indifférence.

L'univers de *Pokémon* et son histoire sont à l'image de ces drôles de créatures : fabuleux et surprenants, et nous allons vous les raconter.



Loup Lassinat-Foubert

Après des études littéraires, Loup Lassinat-Foubert a partagé sa passion pour les jeux vidéo en devenant journaliste pour le site Internet *Gamekult*, puis animateur de podcasts. Directeur des programmes de la webradio RadioKawa, on peut l'entendre dans des émissions dédiées à l'univers vidéoludique (*Que le Grand Geek me croque*, *Les Tauliers*), la culture (*Galeria Ludica*, *Allô Centrale*, *Ta Gueule !*) ou les médias (*TVNR*). Il est également chargé de programmation pour la chaîne Mangas, où il a notamment présenté *Lost Levels*, une pastille hebdomadaire consacrée au jeu vidéo. Passionné de *Pokémon* depuis le jour de la sortie des versions *Rouge* et *Bleue*, il opte toujours pour le starter de type Plante. Ses types préférés sont Plante, Fée et Spectre.



Alvin Haddadène

Fan de *Pokémon* depuis ses neuf ans, passionné de jeux vidéo et de culture web, il travaille comme journaliste depuis 2008, après avoir longtemps été contributeur du site *Jeuxvideo.com*. Il a écrit pour plus d'une quinzaine de médias, notamment les sites *Tom's Games*, *Jeuxvideo.fr*, *Journal du Gamer* et les magazines *Télé Loisirs*, *PC Jeux* et *Online Gamer*. Aujourd'hui journaliste spécialiste des réseaux sociaux et chef de rubrique chez *Jeuxvideo.com*, il produit et participe activement aux podcasts ludiques et culturels de la radio numérique associative RadioKawa. Il prend toujours le *starter* de Feu depuis qu'il a choisi Salamèche un beau jour d'automne 1999.

Table des Matières

Chapitre premier - Pokémon : les origines d'un succès

Chapitre II - Un succès au-delà de toutes les espérances

Chapitre III - Pokémon à la conquête du monde

Chapitre IV - Faire durer la Pokémania

Chapitre V - Les mécaniques de jeu

Chapitre VI - L'univers de la série canonique

Première génération : Rouge, Vert, Bleu et Jaune (Game Boy)

Deuxième génération : Or, Argent et Cristal (Game Boy Color)

Troisième génération : Rubis, Saphir et Émeraude (Game Boy Advance)

Quatrième génération : Diamant, Perle et Platine (Nintendo DS)

Cinquième génération : Blanc, Noir, Blanc 2 et Noir 2 (Nintendo DS)

Sixième génération : X et Y (Nintendo 3DS)

Septième génération : Soleil et Lune (Nintendo 3DS)

Chapitre VII - Les spin-off et les apparitions cross-médias

Chapitre VIII - L'univers transmédia

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

Chapitre premier

Pokémon : les origines d'un succès

« Toutes les choses que j'ai faites quand j'étais enfant se sont en quelque sorte rassemblées en une seule: Pokémon. »

- Satoshi Tajiri, 1999 -

L'homme derrière Pokémon : Satoshi Tajiri

Atypique et déterminé

Pokémon a été créé par Satoshi Tajiri. Né à Tokyo le 28 août 1965, piètre élève, rien ne le destinait à créer l'une des franchises les plus lucratives de l'histoire du jeu vidéo, sinon une détermination à toute épreuve, une imagination débordante et une capacité d'adaptation hors-norme. Le créateur de *Pokémon* aura été tour à tour auteur, éditeur de fanzine, journaliste, programmeur, entrepreneur et l'un des *game designers* les plus talentueux de sa génération, celle des premiers joueurs sur consoles.

Satoshi Tajiri a 23 ans, et aucune expérience dans le développement, quand il réalise son premier jeu, *Quinty*. Les quatre compères qui l'ont suivi dans cette aventure, aussi jeunes et presque aussi peu expérimentés que lui, étaient animés par la même passion pour le jeu vidéo, avec à leur actif des centaines d'heures passées dans les salles d'arcade sur les premiers hits de l'histoire vidéoludique. Jeune et motivé - mais pas par l'argent -, Tajiri était mû par l'idée de révolutionner le *game design*, d'inventer une nouvelle façon de faire du jeu vidéo. C'est exactement ce qu'il a fait et c'est exactement ce qu'il fallait faire, à un moment où le jeu vidéo commençait à quitter les salles d'arcade pour devenir un loisir de masse sur consoles, de salon puis portables.

Atypique, ambitieux, déterminé, obsédé par ce qu'il faisait... L'histoire de Satoshi Tajiri rappelle beaucoup celle des fondateurs des géants du numérique - Apple, Facebook -, la célébrité en moins. Sans doute une question d'époque. Si le jeu vidéo n'est pas spécialement connu pour mettre sous les projecteurs ses géniteurs, Satoshi Tajiri les a, lui, carrément fuis. Peu à l'aise avec les médias (il sera beaucoup écrit qu'il est atteint du syndrome d'Asperger, ce qui sera démenti par son studio), il n'a jamais donné beaucoup d'interviews et limite fortement ses apparitions publiques, tout particulièrement depuis les années 2000. Outre une timidité assumée, sans doute ne veut-il pas faire de l'ombre à sa création, qui parle d'elle-même et dont les coulisses restent volontairement mystérieuses. Et passionnantes.

Un homme de passions

Enfant d'un vendeur de voitures et d'une femme au foyer, Satoshi Tajiri était promis à un avenir assez classique de garçon japonais banlieusard. Tajiri a cependant le profil parfait d'un enfant surdoué : médiocre à l'école, mais excellent dans ses passions, qui frisent l'obsession. Dans les années 60, Machida, la ville où il a grandi, était encore peu urbanisée et quasi rurale, malgré la proximité de l'agglomération de Tokyo. La nature luxuriante de son quartier a permis au tout jeune Tajiri de se passionner pour une discipline qui lui inspirera par la suite *Pokémon* : l'entomologie, c'est-à-dire l'étude des insectes. Le garçon passait ainsi l'essentiel de son temps libre à explorer les bords des étangs et des rivières, les rizières, les forêts aux alentours de chez lui, à la recherche de nouveaux insectes à observer et à collectionner. Tajiri était tout particulièrement intéressé par les scarabées. En 1999, alors que le succès de *Pokémon* explose dans le monde entier, Satoshi Tajiri évoque avec nostalgie cette période de sa vie. « Enfant, je voulais être entomologiste, confie le créateur dans le magazine *TIME*. Les insectes me fascinaient pour une raison : la curieuse façon dont ils se déplaçaient. Ils étaient bizarres. Chaque nouvel insecte était un merveilleux mystère. Et plus j'en cherchais, plus j'en trouvais. Si je mettais ma main dans une rivière, je trouvais une écrevisse. En creusant sous l'eau avec un bâton, je découvrais encore d'autres créatures. »

Toute la mécanique de *Pokémon* et toute l'excitation qu'il y a à découvrir des choses nouvelles sera directement inspirée de cette expérience. Spécialiste incontesté de son établissement scolaire, il était appelé « Docteur insectes » par ses camarades, qui s'adonnaient eux aussi à ce loisir, populaire parmi les enfants à cette époque au Japon. Impossible, là aussi, de ne pas voir un lien avec l'aspect social de *Pokémon*. On partage des informations entre camarades de classe, on les impressionne avec des spécimens rares obtenus avec plus d'astuce qu'eux. « Plus je trouvais d'insectes, plus j'en apprenais sur eux, par exemple comment l'un se nourrit de l'autre, racontera Tajiri. J'adorais avoir des idées nouvelles. Par exemple, pour attraper des scarabées. Beaucoup d'enfants mettaient du miel sur un bout de bois pour les attirer. Ma technique à moi, car les scarabées dorment la journée et aiment se cacher sous des pierres, c'était de mettre une pierre sous un arbre. Je revenais le lendemain matin et il n'y avait qu'à la soulever pour trouver un scarabée. Aucun de mes amis ne faisait ça. J'avais plus d'insectes que quiconque. »

À la fin des années 70, Satoshi Tajiri est un adolescent. Le développement économique du Japon bat son plein et l'urbanisation rampante de la métropole de Tokyo gagne Machida. Si la ville est, encore aujourd'hui, relativement préservée de la « bétonisation » (on considère, en tout cas, qu'elle a su préserver son environnement), les

centres commerciaux et bâtiments modernes poussent comme des champignons et s'installent là où le créateur de *Pokémon* cherchait ses insectes. Satoshi Tajiri résumera, toujours dans *TIME*, comment une passion a chassé l'autre. « Tous les ans, ils coupaient des arbres et la population d'insectes diminuait. C'était un changement dramatique. Une mare devenait un centre de jeux d'arcade. » Ces salles d'arcade, Satoshi Tajiri va s'y précipiter. Nous sommes en 1978 quand il découvre pour la première fois le jeu d'arcade *Space Invaders*. La rencontre de Satoshi Tajiri avec ce jeu est si importante que c'est la première date indiquée après celle de sa naissance dans sa biographie autorisée sortie en 2004 au Japon : *Satoshi Tajiri - A man who created Pokémon*. C'est le premier jeu auquel il jouera, et il ne lâchera alors plus jamais l'univers des jeux vidéo.

Les jeux vidéo à tout prix



Accro à l'arcade

Lorsque Tajiri découvre le jeu vidéo, il a 13 ans. L'âge où les passions sont les plus dévorantes. Il peut également se targuer d'avoir été là au moment où la culture otaku naît et se diffuse dans un Japon consumériste en plein boom économique. L'industrie des mangas et surtout des *anime* franchit un cran en termes de diffusion et de popularité. À cette période, le pays a l'un des marchés jeunesse les plus innovants au monde et développe sa culture du divertissement de masse, alors encore naissante, qui deviendra l'une des plus puissantes de la planète. C'est plongé dans ce contexte unique et particulièrement propice à l'innovation (il assiste à la naissance du jeu vidéo grand public) que le jeune homme va évoluer.



1978, l'année qui a changé les jeux

Si l'on peut estimer que les prémices du jeu vidéo ont vu le jour dans les années 1940, ce n'est qu'à partir des années 70 qu'ils ont quitté les laboratoires d'électronique pour tenter de devenir de véritables produits grand public lucratifs. Les premiers jeux d'arcade, eux, voient le jour à la fin des années 60, lorsque les entreprises de flippers, machines à sous et distributeurs divers et variés (boissons, photo...) cherchent de nouveaux équipements à proposer aux cafés et centres commerciaux qui hébergent leurs machines. La borne du jeu *Periscope*, un simulateur de guerre sous-marine créé par SEGA en 1966, fut l'un des premiers succès d'arcade dans le monde... Mais il ne s'agissait pas d'un jeu vidéo à proprement parler, la borne ne

disposant pas d'un écran, mais d'un décor en carton sur lequel se déplaçaient des cibles. Les fabricants utiliseront diverses astuces électromécaniques et visuelles (caches placés sur les écrans, projection de film...) jusqu'au milieu des années 70.

Le premier jeu vidéo d'arcade à proprement parler sera *Pong*, d'Atari, en 1972, qui sera également l'une des premières bornes à être produite à plusieurs milliers d'exemplaires. La première console à brancher sur un téléviseur, la Magnavox Odyssey, voit le jour également en 1972, mais elle utilise des circuits logiques et pas de véritables microprocesseurs. Au cours de la décennie, les ordinateurs se répandent dans les universités et permettent à la première génération de programmeurs, et donc de jeux vidéo, de voir le jour. En 1977, après que le marché de l'arcade et des consoles a été inondé de clones de *Pong*, le prix des puces électroniques dégringole et permet à la première génération de consoles et bornes vraiment électroniques de voir le jour. L'Atari 2600, premier ordinateur de jeux programmables, sort aux États-Unis.

L'année suivante, en 1978, *Space Invaders* devient le premier *shoot'em up* de l'histoire. Ce sera le premier vrai carton vidéoludique, en arcade comme sur consoles, qui engrangera pour la première fois des milliards de profits. Il donnera sa popularité et ses lettres de noblesse au jeu vidéo, qui devient alors une industrie rentable à part entière. C'est à partir de ce jour que les bornes de jeux vidéo grignoteront des parts de marché aux équipements d'arcade plus classiques, comme les flippers, qui déclineront violemment, divisant par cinq leurs revenus en cinq ans. Les revenus des jeux d'arcade exploseront littéralement les années suivantes : en 1980, aux États-Unis, ils rapporteront 2,8 milliards de dollars à leurs seuls exploitants, en 1981, près de 7 milliards et en 1982, près de 8 milliards de dollars de revenus pour 1,5 million de machines installées. C'était déjà plus que les industries du cinéma et de la musique réunies, et ce seulement pour l'arcade. Une industrie florissante et une génération de joueurs étaient nées.



La « rencontre » avec *Space Invaders*

Quand il découvre *Space Invaders* en 1978, Tajiri devient, comme nombre d'autres jeunes de l'époque, l'un de ces milliers de joueurs obsédés par les bornes d'arcade, capable d'y dépenser tout son argent et son temps libre. Dans le même temps, ses résultats scolaires logiquement médiocres inquiètent ses parents, qui lui hurlent qu'il deviendra un délinquant sans que cela le fasse réagir. Il racontera plus tard avoir perdu des heures et parcouru des kilomètres à vélo pour se rendre dans une salle glauque très éloignée de chez lui, mais trois fois

moins chère que les autres et qui lui permettait de jouer plus longtemps. Il devient un champion local de *Space Invaders* et de ses nombreux clones alors en circulation, dont il truste les *high scores*. Même si cela ne lui apportera que l'admiration de quelques camarades, il décortique déjà les mécaniques des jeux et comprend la logique derrière les mouvements des ennemis à l'écran.

En 1980, Satoshi Tajiri a 15 ans et termine l'équivalent du collège chez nous avec toutes les difficultés : il n'était même pas question de lui laisser valider son année. Très loin de la compétition scolaire élitiste effrénée qui se livre au Japon, il se dirige vers une filière technique en ingénierie électrique plutôt que vers le lycée général. Son père espère pouvoir en faire un électricien indépendant ou bien réussir à le pistonner pour qu'il entre à la société des centrales électriques de Tokyo. Une simple diversion. Tajiri n'a toujours qu'une obsession en tête : jouer aux jeux vidéo et, pourquoi pas, en créer lui-même. En 1981, le jeune homme soumet une idée de jeu d'action-réflexion, genre en vogue à l'époque, *Spring Stranger*, à un concours organisé par SEGA, le *TV Game Idea Award*. Tajiri est, à sa grande surprise, sélectionné et invité à la cérémonie de remise de prix par SEGA, où il découvre qu'il a gagné la compétition ! Il remporte une importante somme d'argent, 100 000 yens (environ 750 €), qui lui permet d'acheter un ordinateur NEC PC-8001, l'un des premiers micro-ordinateurs grand public japonais sortis en 1979, sur lequel il commencera à apprendre à coder en autodidacte. Car si son idée n'est pas concrétisée par SEGA, elle fait définitivement germer en lui l'idée qu'il peut créer des jeux. Ce qu'il fera dès que possible, quelques années plus tard, après une expérience pour le moins différente.

La naissance de Game Freak... comme magazine

Un fanzine qui cartonne

Le 20 mars 1983, Satoshi Tajiri achève un projet qui changera sa vie à jamais. Il a alors 17 ans, s'ennuie toujours à son école d'électricien, et a enfin trouvé un moyen de rentabiliser (et de financer !) ses heures passées dans les salles d'arcade : ni plus ni moins qu'en créant son propre magazine de jeux vidéo. Il s'appelle *Game Freak* et coûte 200 yens ; plus cher que les magazines jeunesse de l'époque, et l'équivalent du prix de deux à quatre parties en arcade. Le magazine fait quatorze pages et est entièrement réalisé par Satoshi Tajiri qui écrit à la main toutes les rubriques, réalise les photocopies et agrafe un à un chaque exemplaire. Il n'est disponible que dans une petite boutique qui

accepte le dépôt-vente de fanzines dans le quartier de Shinjuku, à Tokyo. Un endroit voisin du célèbre quartier d'Akihabara, réputé pour ses boutiques d'électronique et de mangas, et considéré comme l'un des hauts lieux de la culture otaku depuis toujours. Pour se différencier en magasin de l'abondante production de *dōjin*, des revues manga amateurs rendant hommage à des œuvres existantes ou non, il se distingue en réalisant une couverture façon *pixel art* avec un personnage de *Dig Dug*, titre très populaire en arcade à ce moment-là. De cette façon, le chaland comprenait immédiatement que *Game Freak* était un fanzine concernant les jeux vidéo. Tajiri expliquera dans l'émission japonaise *Game Center CX* en 2004 que ce n'est pas par amour du *pixel art*, mais plutôt en raison d'une totale incompétence en dessin qu'il a fait ce choix. Il s'est ainsi contenté de reproduire point par point chaque pixel de l'écran d'une borne d'arcade en restant des heures devant.

En 1983, la presse grand public dédiée au jeu vidéo n'existe tout simplement pas, le marché étant constitué de quelques ordinateurs de jeu et de bornes d'arcade. Il n'y avait alors guère que des magazines catalogues destinés aux professionnels, présentant les nouveautés à acheter pour les exploitants de salles de jeu. C'est la sortie de la Famicom/NES en juillet de la même année qui donnera véritablement naissance à cette presse spécialisée au Japon. Au moment de la sortie de *Game Freak*, les informations sur les jeux vidéo, et notamment les techniques pour les terminer, ne circulaient donc quasiment pas, sinon par le bouche à oreille, avec son lot de rumeurs douteuses. Ennuyeux, quand chaque partie est payante... L'idée de Tajiri était donc de proposer des informations fiables, disponibles nulle part ailleurs, sur les jeux les plus populaires du moment, en dévoilant leurs secrets, le tout accompagné de quelques rubriques « actualité » dans lesquelles il exprimait son enthousiasme. Il écrit également les premiers « tests » de jeux, soumis à une notation de A à E, une nouveauté là aussi pour l'époque. Il s'agit alors d'une liste de tous les jeux disponibles du fabricant Taito, chaque titre étant suivi d'une appréciation et de sa note, loin des longs tests qui deviendront, par la suite, la norme.

Malgré son prix relativement élevé, le petit magazine se voulait être un investissement « rentable » pour les joueurs, car il leur permettrait d'économiser des parties dans les salles d'arcade grâce à ses trucs et astuces. Un des premiers guides stratégiques, en réalité, ce genre de littérature un peu à part s'arrachant ensuite jusque dans les années 2000 et l'arrivée d'Internet partout dans le monde. Les sorties vidéoludiques étant beaucoup moins abondantes à l'époque, et les jeux ayant une durée d'exploitation bien plus longue qu'aujourd'hui (quelques années quand, aujourd'hui, un jeu moyen est oublié en quelques mois), Tajiri pouvait de plus rééditer ses anciens numéros en

leur apportant si besoin de légères mises à jour, ce qui lui permettait d'exploiter dans la durée son fanzine. En une semaine, les cinq exemplaires du premier numéro de *Game Freak* trouvent preneurs. Il le réimprime alors et constate, non sans bonheur, que de semaine en semaine le magazine s'écoule toujours aussi bien, lui permettant de financer ses parties de « recherche » pour les prochains numéros.

Un formidable coup du destin

Coup de chance et coup de maître, sa petite entreprise amateur se fait en plus remarquer dès son deuxième numéro, entièrement consacré au *shoot'em up* *Xevious*, de Namco, sorti en décembre 1982. Ce deuxième numéro de *Game Freak* sort le 30 mars, une semaine après le premier numéro, alors que *Xevious* est un véritable phénomène dans les salles d'arcade japonaises. Son guide détaillé par Tajiri se vend bien, et lui permet une incroyable rencontre. Tajiri, à la recherche de contributeurs pour son fanzine, laisse en effet ses coordonnées dans chaque numéro de *Game Freak*. Une démarche qui ne sera pas vaine puisqu'il est contacté au cours de l'année 83 par le meilleur joueur de *Xevious* du Japon, Ôhori Kôsuke, réputé avoir réussi à marquer plus de dix millions de points sur le jeu seulement une semaine après sa sortie. Une rumeur que Tajiri avait lui-même relayée dans son magazine. Lycéen du même âge que Satoshi Tajiri, Ôhori Kôsuke avait réalisé son propre fanzine consacré à *Xevious*, si bien qu'il a été approché par Namco, qui tenait à rencontrer ce champion afin de confirmer la rumeur qui circulait sur lui. Une initiative très peu courante, à l'époque. Impressionnés par sa maîtrise du jeu et par la qualité de son travail, les gens de chez Namco décident, plutôt que d'éditer eux-mêmes un guide pour *Xevious* (ce qu'ils avaient déjà fait pour quelques-uns de leurs précédents jeux parmi les plus populaires), de lui fournir les plans complets du jeu ainsi que des illustrations afin qu'il mette à jour son ouvrage et continue à le distribuer. *Comment marquer 10 millions de points à Xevious* (1000 万点への解法) devient alors un succès, malgré son prix élevé de 500 yens, et sera réimprimé mois après mois par Ôhori Kôsuke qui parviendra à en vendre près de 5000 exemplaires. Un record.

Tajiri est impressionné, d'une part par le talent du joueur, d'autre part de voir qu'il a pu rentrer en contact avec les créateurs du jeu aussi simplement, et surtout qu'ils aient sans sourciller accepté de collaborer avec lui. Mais Ôhori Kôsuke veut surtout que Satoshi Tajiri, dont il apprécie le travail sur *Game Freak*, reprenne l'édition et la distribution de son livre, car lui doit passer ses examens de fin de

lycée, que ses parents jugent plus importants que ses affaires de jeux vidéo. Le créateur de *Pokémon* noue, à cette occasion, son premier contact solide dans l'industrie du jeu vidéo. À noter que Ôhori Kôsuken suivra par la suite un parcours à peu près similaire à celui de Tajiri, écrivant pour des magazines avant d'être embauché chez Namco puis de monter son propre studio, Matrix Software, dans les années 90, aujourd'hui l'un des principaux développeurs japonais de RPG et de jeux sur mobiles. Tout en poursuivant l'édition de son magazine, Tajiri reprend donc, au cours de l'année 1983, l'édition du guide *Xevious* à travers *Game Freak*, cette fois au prix plancher de 300 yens. Il en met à jour quelques pages en ajoutant notamment des rumeurs autour du jeu qui circulent dans les salles d'arcade, qu'il se charge lui-même de vérifier et démentir. Pour donner une idée du n'importe quoi qu'engendrait le bouche à oreille, certains joueurs allaient jusqu'à jurer que terminer le jeu avec un certain nombre de points faisait apparaître un mystérieux chien, en chair et en os, dans la salle de jeu où se trouvait la borne ! Quand Tajiri sort la nouvelle version de *Comment marquer 10 millions de points* à *Xevious*, il ne se doute pas qu'il vendra à son tour près de 10 000 exemplaires du guide, notamment par correspondance. Satoshi Tajiri est littéralement submergé de commandes, recevant chaque jour des sacs entiers de lettres de commande, obligeant sa famille à lui venir en aide pour la gestion des envois.

Le premier journaliste jeux vidéo

À seulement 18 ans, Satoshi Tajiri se retrouve ainsi à la fois étudiant, journaliste et éditeur. Le magazine *Game Freak* est rapidement confié à un imprimeur pour ce qui est de la fabrication, car il paraît à un rythme soutenu : 16 numéros en tout sur les années 1983 et 1984, avant d'être publié de façon plus épisodique. *Game Freak* se forge rapidement une belle réputation dans le milieu otaku naissant et se voit renforcé par plusieurs contributeurs enthousiastes, fans de jeux vidéo ou développeurs eux-mêmes, qui sont heureux d'enfin bénéficier de retours sur leurs jeux pour pouvoir les améliorer. Parmi eux, Ken Sugimori, ancien camarade de classe de Tajiri qui deviendra l'illustrateur du magazine dès le numéro 2, et sera de presque tous les succès de *Game Freak* par la suite, ainsi que Junichi Masuda, musicien et étudiant dans une école d'informatique, fan de jeux vidéo, qui sera lui aussi présent lorsque naîtra le studio de développement.

Game Freak paraîtra régulièrement jusqu'en 1985 et sort encore quelques numéros en 1986 avant de s'arrêter avec un dernier numéro,

le 13 septembre 1987, consacré à Taito. Dans le même temps, Tajiri continue de multiplier les activités. Il termine péniblement son diplôme en électricité et devient journaliste, en plus de *Game Freak*, pour plusieurs magazines de jeux vidéo qui sont lancés à partir de 86, dont l'ancêtre du célèbre *Famitsu*, le magazine officiel de Nintendo, plusieurs magazines consacrés à l'arcade et même pour l'équivalent nippon de la revue *Playboy*. En tant qu'expert des jeux vidéo, il intervient également à la radio et dans quelques émissions de télé et cassettes vidéo promotionnelles. Il se constitue également une véritable collection de jeux d'arcade en récupérant les cartes mères auprès des exploitants et fabricants. L'air de rien, Satoshi Tajiri réussit en quelques années à se créer un solide réseau dans une industrie du jeu vidéo en train de se structurer. Jouant à tout ce qui sort, ou presque, grâce à son métier, Tajiri dresse le constat, avec ses amis de *Game Freak*, que les jeux dont ils sont les contemporains ne sont pas bons, et qu'il est en tout cas possible de mieux faire. Fin 1986, Tajiri met *Game Freak*, le fanzine, en sommeil et commence à travailler sur son premier jeu, qui sortira en 1989, *Quinty* (*Mendel Palace* aux États-Unis).

Game Freak devient développeur

Indé avant les indés

Satoshi Tajiri a 22 ans quand il démarre la production de *Quinty* en 1986, et cela fait déjà des années qu'il apprend à programmer en autodidacte. Interrogé en 2003 dans un livre célébrant les 20 ans de la Famicom (*Family Computer : 1983-1994*), le créateur de *Pokémon* explique n'avoir jamais eu de véritable kit de développement officiel pour la console. Il a plutôt fait l'acquisition de *Family BASIC*, un soft de programmation en langage BASIC grand public qui sort sur Famicom. Plutôt que d'essayer de faire des jeux avec ledit logiciel, qui n'a qu'une vocation éducative, Tajiri va ouvrir sa console et analyser son fonctionnement lorsqu'il la programme avec *Family BASIC*. Grâce à ces recherches et à un peu de matériel d'occasion déniché dans les boutiques d'électronique, il parvient à se fabriquer sa propre cartouche programmable et peut démarrer le développement, qui durera trois ans. S'il ne sera pas le seul à hacker la Famicom pour créer son jeu sans le kit développeur officiel, ce sera en tout cas le premier à parvenir à le faire éditer de façon conventionnelle sans que ce développement « pirate » ne pose problème au moment de la validation par Nintendo.

À l'époque où Game Freak développe *Quinty*, le studio n'a pas d'existence concrète. Ce sont simplement des amis de longue date qui se retrouvent après leurs heures de travail pour tenter de mener ensemble un projet à bien. Le développement « indé » bien avant que cela devienne une étiquette à brandir à la fin des années 2000. Satoshi Tajiri était journaliste le jour et travaillait comme programmeur et *game designer* le soir. Ken Sugimori, fils d'un producteur de radio passionné de mangas, rêvait de devenir dessinateur et animateur. Il se contentait à l'époque de petits boulots et de l'adaptation en manga d'un feuilleton télévisé pour un magazine de bandes dessinées du week-end. Il assurera les graphismes de *Quinty* et, s'il ne fait pas partie des membres fondateurs de Game Freak, il rejoindra définitivement le studio deux ans après la sortie du jeu, en 1992. Junichi Masuda, le plus jeune de l'équipe et âgé de seulement 19 ans à l'époque, est passionné de musique et possède un diplôme d'informatique, notamment en programmation en langage C. Une double compétence précieuse, car sur les premières consoles, composer, c'est coder. Il est employé d'une entreprise développant des logiciels professionnels la journée, et reste à ce poste pour rassurer ses parents, tout en espérant très fort que Game Freak décolle pour pouvoir le quitter un jour. Il rejoint le développement actif du jeu début 1988, après qu'un ami de Tajiri lui a demandé s'il voulait bien venir s'occuper, les week-ends, de réaliser les musiques du jeu.

Les trois talents ne se quitteront plus jamais, seront ensemble à la création de *Pokémon* et sont, en 2015, toujours à bord de Game Freak. Le trio ne compte pas ses heures dans le petit appartement de Tajiri pour développer *Quinty*, épaulé ponctuellement par Katsuki Maruyama et Akihito Kohriyama (peut-être des pseudonymes, leurs noms n'apparaissant dans les *credits* d'aucun autre jeu vidéo connu) ainsi que Yuji Shingai (qui quittera Game Freak avant la sortie de *Pokémon*). Plusieurs producteurs de chez Nintendo, ainsi que le studio naissant Kindle Imagine Develop (spécialisé dans la sous-traitance et les jeux narratifs), ont aussi aidé la jeune équipe à terminer leur jeu, vraisemblablement en leur procurant des conseils.

Succès...

Alors qu'à l'époque la mode est aux jeux de plates-formes et à *scrolling*, Satoshi Tajiri décide de rendre un hommage aux jeux d'arcade de sa jeunesse avec un titre qu'il espère tout aussi addictif. Le jeu utilise des écrans fixes remplis d'ennemis aux animations particulièrement soignées, pour se différencier de l'abondante production bas de gamme (d'un point de vue technique)

contemporaine. Pour se défaire de ses adversaires, il faut renverser le sol sous leurs pieds pour les faire chuter et les projeter contre un mur, ce qui les fait alors disparaître. Avec 100 niveaux, jouables seul ou à deux, reposant sur une même mécanique de *gameplay*, le jeu s'avère particulièrement long et corsé, dans la veine des jeux auxquels Tajiri souhaite rendre hommage. Le joueur incarne (dans la version originale) un garçon nommé Carton, bien décidé à aller libérer sa petite amie Jenny des griffes de sa petite sœur jalouse, Quinty. L'univers loufoque et très mignon du jeu contribuera pour beaucoup à son succès et sa popularité au Japon : Quinty et ses amis auront ainsi droit à leurs propres aventures dans une bande dessinée du magazine *Famicom* (*Hisshou Hon* où écrivait Tajiri) jusqu'en 1995.

Mais avant cela, il faut d'abord sortir *Quinty* et Tajiri a eu, là aussi, une approche tout à fait inhabituelle. C'est en effet après avoir terminé le jeu et constaté qu'il était assez bon à son goût qu'il a commencé à chercher un éditeur, quand un développeur fait habituellement l'inverse (on présente un projet à un éditeur, qui accepte de le financer et le commande pour une date précise ; alors seulement la production proprement dite démarre). Tajiri se dirige sans hésitation vers Namco, chez lequel il a des contacts et qui est, selon lui, le mieux à même d'éditer un jeu d'arcade comme *Quinty*, qui rend hommage à leurs plus anciennes productions. Namco est séduit et accepte immédiatement d'éditer le jeu. Il sortira le 27 juin 1989, se vendra à plus de 200 000 exemplaires au Japon et rapportera à Game Freak plus de 50 millions de yens (300 000 €) qui financeront le capital de départ de la société, enfin officiellement fondée le 24 avril de la même année.

Pour l'anecdote, à l'époque, le futur créateur de *Pokémon* est toujours journaliste free-lance et travaille notamment pour GTV, un magazine vendu avec une VHS présentant des vidéos de jeux, ce qui était encore très rare et novateur à l'époque. Demi-coïncidence, l'une de ces vidéos, datant du début de l'année 1989, met en scène Satoshi Tajiri, lequel parle avec passion des vieux jeux d'arcade Namco dont il est fan, et présente pour l'occasion le catalogue de nouveautés de l'éditeur... parmi lesquelles *Quinty*, son propre jeu !

... et désillusions

Après la sortie de *Quinty*, et tandis que Game Freak devient enfin une véritable société, Tajiri part aux USA pour essayer de vendre son jeu en Amérique. Il racontera en 2003 avoir été terriblement déçu de ce voyage pendant lequel il a sillonné en voiture la côte ouest du pays pour rencontrer les différents éditeurs de l'époque et présenter son jeu.

À chaque fois, le titre est jugé très amusant, mais il est rejeté. En cause : son univers beaucoup trop mignon. En Occident, à cette époque, les jeux cherchent en effet à avoir l'air impressionnants, les visuels des jaquettes doivent rappeler un cinéma hollywoodien qui fait la part belle à la force, à la puissance. Beaucoup de jeux japonais voient ainsi leur jaquette complètement redessinée pour les États-Unis et l'Europe, ce qui donnera naissance à nombre d'horreurs visuelles, quand ce n'est pas le contenu lui-même du jeu qui est en plus affecté.

Tajiri finira par se plier aux exigences américaines d'Hudson Soft, qui accepte le jeu à la condition qu'il soit modifié pour devenir plus lugubre. *Quinty* devient *Mendel Palace* et affiche non plus une drôle de princesse foldingue sur sa jaquette, mais un manoir lugubre peuplé de poupées effrayantes. L'écran-titre du jeu est modifié en conséquence, de même que le scénario : la jeune fille au sommet du château devient prisonnière de son cauchemar, dans lequel les poupées prennent vie, le petit ami devient un jouet voulant sauver sa maîtresse et la déjantée Quinty se transforme en souveraine des poupées maléfiques qui ont pris vie. Tajiri, qui a cruellement besoin de fonds pour lancer sa société, ne fait pas la fine bouche, mais rentre des États-Unis amer et dépité que son jeu et ses hommages à l'âge d'or de l'arcade n'y aient été compris. Il exorcisera ce traumatisme en écrivant un recueil de nouvelles, paru l'année suivante, en 1990, *A Catcher in Pac-Land*, où il raconte, à travers ses yeux d'enfant, l'excitation d'un jeune joueur devant ses premiers jeux vidéo et tout l'univers qu'il imagine à partir de quelques pixels sur un écran. Surtout, c'est au retour des USA qu'il aura une idée qui changera à jamais l'histoire du jeu vidéo : *Capsule Monsters*.

La véritable histoire de Pokémon

Au bon endroit au bon moment

Satoshi Tajiri revient des États-Unis en plein questionnement sur les jeux vidéo et leur industrie. Au moment de fêter ses 24 ans, il est désormais chef d'entreprise et doit, il le confessera lui-même dans sa biographie, véritablement rentrer dans l'âge adulte. Ses désillusions quant au fait que ses ambitions, les univers qu'il imagine et son envie de jeux meilleurs ne sont pas forcément partagés par toute l'industrie ne font que renforcer son intime conviction : Game Freak est né pour tirer la qualité vers le haut, et c'est bien ainsi et pas autrement que le studio s'imposera. À l'été 1989, le contexte est très propice à Game Freak. Le secteur du jeu vidéo à domicile est en plein essor et rapporte

chaque année plus d'argent ; la demande en jeux s'avère très forte, tout particulièrement pour le lancement des consoles. À ce moment-là, plusieurs machines devenues mythiques sortent ou s'apprêtent à débarquer en rayons. La Mega Drive est sortie fin 88 au Japon et débarque tout juste sur le marché américain, Nintendo vient de sortir son Game Boy et prépare déjà activement sa Super NES pour la fin 1990. De plus, Nintendo met alors fin à la règle édictée au lancement de la Famicom qui interdisait à tout développeur ou éditeur de sortir plus de cinq jeux par an ; une directive conçue afin que les studios sortent quelques (bons) titres par an aux ventes concentrées, plutôt qu'ils cherchent à inonder le marché avec des jeux bas de gamme (ce qui avait fait exploser en vol Atari au début des années 80).

L'édition de jeux vidéo se met également à intéresser de très nombreux acteurs de l'industrie du divertissement (cinéma, musique, télévision) qui y voient des produits lucratifs et finalement assez similaires dans leur conception à ceux qu'ils produisent déjà, sans parler des possibles déclinaisons de leurs propres licences. Le nombre de jeux produits à la fin des années 80 se met donc à fortement augmenter, ce qui permet à de nombreux studios, dont Game Freak (chaque studio développant au mieux quelques titres par an), de pouvoir se constituer et de ne jamais manquer de travail. Voici des estimations basses du nombre de sorties de jeux vidéo année après année dans le monde à cette époque, qui montrent à quel point l'industrie était florissante pour tous ses acteurs :

- ☐ 1987 : 1760 jeux
- ☐ 1988 : 1780 jeux
- ☐ 1989 : 1830 jeux
- ☐ 1990 : 2080 jeux
- ☐ 1991 : 2320 jeux
- ☐ 1992 : 2460 jeux
- ☐ 1993 : 2400 jeux
- ☐ 1994 : 2510 jeux
- ☐ 1995 : 2350 jeux
- ☐ 1996 : 2100 jeux
- ☐ 1997 : 1940 jeux¹

Alors que Game Freak travaille sur la version américaine de *Quinty*, Tajiri tâche de penser à la suite et notamment de trouver un partenaire pour financer son prochain jeu et maintenir le studio, jeune et précaire, à flot.

Au détour d'un document technique...

Existant enfin légalement, Game Freak s'installe en ayant fait ses preuves. Bénéficiant du carnet de connaissances de Satoshi Tajiri, Game Freak rencontre dès 1989 les principaux fabricants de consoles de l'époque en vue d'obtenir des kits de développement officiels. La documentation du Game Boy, au détour d'un mot en gras sur la fiche technique, retient particulièrement l'attention de Tajiri : communication.

Le mot résonne immédiatement en lui. *Game Freak*, le magazine, avait été créé pour partager l'enthousiasme pour les jeux vidéo de son auteur. Grâce au câble *link* du Game Boy, Tajiri visualise un jeu qui permettrait de partager un enthousiasme, d'échanger, plutôt que de simplement s'affronter, comme les joueurs le faisaient avec le jeu *Tetris*, disponible alors. Il imagine physiquement cet échange d'informations entre les joueurs, qu'il trouve très satisfaisant et positif (à une époque, rappelons-le, où les téléphones portables et le tout sans fil n'existaient pas), et le symbolise en imaginant un des chers insectes de son enfance évoluant sur le câble des consoles. Une image qu'il couchera dans ce premier *pitch* de *Pokémon*, et qu'on retrouvera dans toute la communication future du jeu, qui est encore très loin de voir le jour.

Il faut savoir que jusqu'à la sortie de *Pokémon* en 1996 (avec plus de cinq ans de développement et un très grand retard), Game Freak vivote en produisant un grand nombre de jeux méconnus pour de nombreux éditeurs, sur différents supports, et ce sans jamais rogner sur la qualité, toujours le mot d'ordre de Tajiri. Ces nombreuses commandes n'empêcheront pas le studio d'être pratiquement toujours dans le rouge d'un point de vue financier, jusqu'à la sortie de son plus grand succès, ce qui ne sera pas sans créer des tensions en interne.

Un développement complexe et dispersé

Tous les partenaires prestigieux de l'époque

Nous sommes toujours en 1989 et Tajiri signe les premiers contrats de Game Freak. Il rencontre alors Sony, dont l'une des équipes, menée par le brillant mais atypique Ken Kutaragi (ingénieur obstiné à l'origine de la PlayStation et de Sony Computer Entertainment), développe à ce moment-là la puce sonore de la future Super NES ainsi qu'une console hybride Sony-Nintendo qui lirait les cartouches Super NES, mais également des jeux sur disques. Ce projet, c'est évidemment la première version de la PlayStation, qui ne verra finalement pas le jour. La collaboration pour le processeur sonore aura, elle, cependant

bien lieu et Sony compte de toute façon se lancer dans l'édition de jeux vidéo 16 bits via sa filiale Sony Music. Satoshi Tajiri ne propose pas le futur *Pokémon*, mais plutôt l'idée qu'a eue un des jeunes employés du studio : *Jerry Boy*, un action-RPG parodiant les standards de l'époque, et notamment le célèbre *slime* de *Dragon Quest*. Le jeu doit être accompagné d'un manga à sa sortie et préparer le terrain pour une éventuelle suite : c'est un gros projet qui peut déboucher sur la naissance d'une franchise.

Tajiri décroche ainsi son premier contrat, mais doit encore voir SEGA et Nintendo. SEGA a très envie de travailler avec Game Freak, et les invite à "prototyper" quelques projets, notamment un épisode de la série de RPG *Phantasy Star*, ainsi qu'un jeu sur la chaîne de fast-food McDonald's (finalement confié au studio Treasure), avant de finalement leur commander l'adaptation d'un manga et *anime* très populaire à l'époque, *Talulu le magicien*, pour sa Mega Drive. Les équipes de Nintendo, enfin, se montrent dubitatives quant à la proposition *Capsule Monsters*, mais finissent par l'accepter grâce à deux producteurs de renom dans l'entreprise. L'incontournable Shigeru Miyamoto d'abord, légende que vénère Tajiri pour avoir créé plusieurs jeux cultes de son adolescence, notamment *Donkey Kong* en arcade, *Super Mario* et *The Legend of Zelda*. Tajiri en est tellement admiratif que le nom par défaut du rival du joueur, dans le premier jeu *Pokémon*, ne sera autre que « Shigeru » pour lui rendre hommage (le héros s'appelant par défaut Satoshi, en souvenir du Tajiri enfant qui chassait les insectes).

Aussi autour de la table, chez Nintendo, Tsunekazu Ishihara, une connaissance de longue date de Satoshi Tajiri qui jouera un rôle clef dans le succès de *Pokémon*. Tsunekazu Ishihara a rencontré Tajiri et sa bande à l'époque du fanzine *Game Freak*. Passionné par les jeux vidéo, Ishihara était publicitaire, producteur à la télévision japonaise (notamment d'une émission sur les sorties jeux vidéo où intervenait Tajiri) et s'était consacré, au sortir de ses études d'arts et de graphisme, à l'écriture d'une encyclopédie vidéoludique exhaustive pendant trois ans. À la fin des années 80, il crée pour Nintendo le studio APE Inc. afin de réaliser des jeux complètement nouveaux. La société ne sera pas dirigée par un développeur chevronné, mais par Shigesato Itoi, acteur, auteur et essayiste japonais réputé et apprécié pour la diversité de ses projets, devenu pour l'occasion créateur de jeux vidéo. Son premier projet sera *Mother*, un RPG de 1989 sur Famicom devenu culte au Japon (sorti seulement en 2015 en Occident sur la Console Virtuelle de la Wii U sous le nom *Earthbound Begins*), qui a connu deux suites. Tajiri fut l'un des premiers journalistes à jouer à *Mother* avant sa sortie, alors que lui-même préparait *Quinty* en parallèle, et il fut impressionné et inspiré par l'atmosphère très

nostalgique du jeu.

Tsunekazu Ishihara fait donc confiance à son ami Tajiri pour la mise en production de *Pokémon*, séduit par ce concept, alors encore très vague, d'un RPG où l'on capture des monstres avec des capsules avant de les entraîner au combat. Il flaire notamment la possibilité d'en tirer des produits dérivés. Outre le manga, une habitude chez Game Freak, il imagine surtout que Nintendo pourra éditer un jeu de cartes à collectionner, un produit dérivé populaire à l'époque. C'est principalement lui qui sauvera à de nombreuses reprises *Pokémon* de la noyade en convainquant Nintendo de continuer à investir dans le projet, et en investissant par lui-même dans une société détenant un tiers de la franchise, Creatures, qu'il montera à la dissolution de APE Inc.

Au moment de sa commande, *Pokémon* doit être l'un des fers de lance du jeune Game Boy. Vite renommé *Pocket Monsters* pour des raisons de copyright, le jeu est prévu pour la fin d'année 1991 et doit être l'un de ses premiers RPG, car il colle parfaitement avec l'une des cibles de la console : les jeunes enfants. Le projet est parfaitement calibré pour eux, même s'il s'adresse initialement à tous. À cette époque, Game Freak s'est installé dans un petit étage de bureaux à Shimo-Kitazawa, à l'ouest de Tokyo, au-dessus d'une école privée où se rendent des élèves après leurs cours pour se perfectionner et viser l'excellence scolaire. Tajiri constate que s'il pouvait filer à la salle d'arcade se détendre dès qu'il avait du temps libre quand il était écolier, c'est beaucoup moins le cas pour ces jeunes élèves, ne serait-ce que parce qu'ils ont déjà une vie qui comprend peu de temps libre. Cela influence *Pokémon*, qu'il conçoit comme un jeu simple, accessible, et qui, grâce au fait d'être sur console portable, peut s'apprécier de diverses manières, que ce soit cinq minutes à la récréation, quinze minutes lors d'un trajet en métro ou pendant des heures le week-end. Cela le renforce dans l'idée qu'il est sur la bonne route.

Les yeux plus gros que les bras

En 1990, Game Freak n'existe techniquement que depuis un an et se retrouve avec trois projets à mener de front : *Jerry Boy* pour Sony, *Talulu* pour SEGA et *Pokémon* pour Nintendo. Trois projets très différents, sur trois supports, avec une équipe d'à peine une dizaine de personnes et une trésorerie précaire. Dans le cadre de la production d'un jeu vidéo, les éditeurs débloquent l'argent au fil de diverses étapes : une grande partie à la signature, des enveloppes au fur et à mesure que le développeur remet des versions intermédiaires montrant l'avancement du jeu, et la dernière partie du budget lorsque

le jeu complet est remis, avec un éventuel intéressement sur les recettes.

Game Freak pensait pouvoir tenir le coup en développant *Jerry Boy* pour la Super NES avec Studio Sacom, un autre développeur de l'époque. Sugimori est chargé de l'aspect visuel du jeu, du manga et de l'univers loufoque avec Satoshi Tajiri qui, lui, supervise le développement et la programmation, déléguée à Studio Sacom. Pendant ce temps, Sugimori dirige aussi la réalisation chez Game Freak de *Talulu le magicien*, dont la partie sonore est assurée par Masuda, qui œuvre principalement sur *Pokémon*, toujours sous la direction de Tajiri.

Plusieurs problèmes vont alors se présenter. D'abord, deux jeux sur les trois sont véritablement planifiés, *Jerry Boy* et *Talulu le magicien*. Game Freak a signé pour un certain nombre de fonctionnalités et une certaine durée de vie, et ce sont des projets sur lesquels il est facile de mesurer les progrès. Sur *Pokémon*, c'est beaucoup moins le cas : si Game Freak a vendu une idée à Nintendo, rien n'est véritablement décidé quant à la mise en œuvre et l'apparence finale que doit avoir le titre. Tout est à inventer pour Game Freak, qui réalise que le projet, ambitieux, risque en fait de représenter un bien plus gros travail que prévu. Or, la collaboration avec Studio Sacom se passe mal et le projet *Jerry Boy*, qui glisse du RPG vers le jeu de plates-formes classique, prend du retard, si bien que Game Freak doit reprendre la main et se retrouve à perdre le temps qui devait être économisé. *Pokémon*, qui n'a aucun plan de route, fait trois pas en avant puis trois pas en arrière, les idées étant testées une à une dans le jeu avant d'être écartées. Seul *Talulu le magicien* avance bien, après que Tajiri a demandé à Sugimori d'intégrer pleinement Game Freak plutôt que de rester en externe comme il le faisait alors.

Début 1991, Game Freak est dans de sales draps. Le studio est censé livrer ses trois jeux dans le courant de l'année et les caisses sont presque vides. En 2014, Sugimori racontera, dans le livre consacré à son œuvre *Ken Sugimori Works*, avoir demandé à cette époque-là à Tajiri s'il était vraiment judicieux de démarcher les éditeurs pour travailler sur des projets à licence comme *Talulu*. La colère qui s'ensuivit lui fera regretter d'avoir posé cette question, Tajiri hurlant qu'il n'avait pas idée de la difficulté d'arracher un tel contrat. Car s'il y a du travail à décrocher pour les développeurs, la concurrence n'en reste pas moins rude et Game Freak n'est pas à l'abri, avec son inexpérience, d'exploser en vol avant même d'avoir pu sortir son deuxième jeu.

Quand Pokémon n'est plus une priorité...

Trois projets sinon rien

Game Freak doit alors faire un choix. Parmi ses trois projets, l'un ne pourra pas voir le jour en temps et en heure : c'est clairement *Pokémon*, et Tajiri a alors une idée, celle ni plus ni moins d'une diversion. Il explique la situation et le retard pris par *Pokémon* et propose à Ishihara, qu'il sait passionné de *puzzle game*, un petit jeu simple de réflexion, inspiré des jeux qu'il développe et basé sur le personnage de Yoshi. Le jeu peut être prêt pour la fin de l'année, comme devait l'être *Pokémon* initialement, sur Game Boy, mais aussi sur NES, dont Nintendo a dramatiquement baissé la production de jeux après la sortie de la Super NES.

Le projet présente peu de risques et paraît raisonnable pour Miyamoto et Ishihara. Les producteurs bienveillants de Tajiri l'acceptent tout en actant le retard pris par *Pokémon*. Et l'équipe se retrouve finalement avec un quatrième projet sur le feu, *Mario & Yoshi*, qui sortira, lui, comme prévu en décembre 1991 après un développement express de six mois, notamment permis par l'utilisation des graphismes tirés de *Super Mario World*. Tajiri sauve la mise grâce à cette entourloupe et continuera, à peu de choses près, à développer *Pokémon* de cette façon, alternant projets plus ou moins alimentaires et développement de son futur chef-d'œuvre.

Les autres créations de Game Freak

En parallèle de *Pokémon*, Game Freak, avec sa vingtaine d'employés pour la plupart peu expérimentés, sortira en tout neuf autres jeux pendant les années 90. S'ils ne sont pas restés dans les mémoires, ils ont permis, au moins indirectement, à la franchise culte du studio de voir le jour.

Terril Boy : Sorti sur Super NES en 91 au Japon et en 92 aux États-Unis sous le nom *Smart Ball* amputé de toutes ses séquences scénarisées. C'est un jeu de plates-formes en 2D dont le héros est un humain transformé en vaillante boule de *slime*. Bien que Game Freak ait travaillé sur une suite et Sugimori dessiné une page de manga inspirée du jeu pendant plusieurs années pour un magazine, celle-ci sera mise à la poubelle suite au divorce de Sony et Nintendo avec la sortie de la PlayStation.

Mario & Yoshi : Sorti sur NES et Game Boy en décembre 91 au Japon, en 92 aux États-Unis et en Europe. Un jeu de réflexion dans la veine de *Tetris*.

Magical Tarurūto-kun : Sorti en avril 92 exclusivement au Japon sur Mega Drive, c'est la dernière et la plus réussie des adaptations vidéoludiques du manga *Talulu le magicien*. Un jeu de plates-formes très coloré et sympathique.

Mario & Wario : Sorti sur Super NES exclusivement au Japon en août 1993, c'est un jeu de réflexion dans la veine de *Lemmings*, utilisant la souris de la console. Mario, Peach ou Yoshi sont aveuglés et marchent automatiquement dans les tableaux. Le joueur incarne une fée qui peut activer certains éléments du décor pour guider le héros jusqu'à la sortie, matérialisée par Luigi.

Pulseman : Sorti sur Mega Drive exclusivement au Japon en juillet 1994 puis paru en Occident en 2009 sur la Console Virtuelle de la Wii, *Pulseman* est sans doute la plus grande réussite de Game Freak en dehors de *Pokémon*. Ce jeu de plates-formes et d'action est un improbable mélange entre *Sonic the Hedgehog* et *Mega Man* d'une très grande inventivité.

Nontan to Issho : Kuru Kuru Puzzle : Sorti en novembre 1994 sur Game Boy et Super NES uniquement au Japon, il s'agit d'une adaptation pour Victor Entertainment d'un livre pour enfants, culte et mignon, tout plein en jeu de réflexion façon *Puyo Puyo*. Destiné aux petits, il est vraiment très facile et se montre proche d'un jeu d'éveil avec ses sons stridents et ses graphismes simples et très colorés mettant en scène l'adorable chat Nontan et ses amis animaux.

Bazaru de Gozaru no Game de Gozaru : Sorti en juillet 1996 uniquement au Japon sur PC Engine, quelques mois après *Pokémon*, ce jeu de réflexion a été commandé par NEC, les fabricants du support. Il reprend le système de *Mario & Wario*, où il faut guider un personnage jusqu'au sommet d'un tableau rempli d'embûches, en l'occurrence un petit singe loufoque.

Bushi Seiryūden : Futari no Yūsha : Terminé peu après *Pokémon* pour l'éditeur T&E Soft (aujourd'hui D Wonderland), ce jeu n'est sorti qu'au Japon sur Super NES en janvier 1997. C'est un des RPG les moins connus de la console, mais aussi l'un des plus originaux. Dans un Japon médiéval magique, un jeune héros doit sauver sa sœur enlevée par un démon. L'exploration du monde se fait en vue de dessus, mais les donjons et les combats sont en vue de côté... et se déroulent au tour par tour. Un mélange de plates-formes, de stratégie et de RPG unique en son genre.

Click Medic : Dernier jeu de Game Freak pour une console non Nintendo avant une grosse décennie, *Click Medic* a été développé pour Sony et est sorti uniquement sur PlayStation en janvier 99 au Japon. Le jeu nous met dans la peau d'un médecin qui peut déplacer un vaisseau rempli de gentils petits virus dans le corps des patients à soigner. Un mélange unique de jeu narratif, de RPG et de stratégie en temps réel pour les phases de combat des maladies.

Dans les années 2000, hormis le jeu *Drill Dozer* sur Game Boy Advance, Game Freak ne travaillera plus que sur *Pokémon*. Ce n'est que depuis le début des années 2010 qu'un système a été mis en place en interne pour faire émerger des projets hors *Pokémon* chez Game Freak. Tous les deux ans, les employés du studio peuvent constituer des équipes de trois pour soumettre des projets personnels. Si un projet est validé, l'équipe est détachée pendant trois mois du projet *Pokémon* en cours et peut élaborer une véritable démo du jeu qui, si elle est de nouveau validée, devient un jeu complet. C'est ainsi que sont nés *Rhythm Hunter* : *HarmoKnight* sur 3DS en 2012, *Solitaba* sur smartphones et 3DS japonais en 2013 et *Tembo- : The Badass Eléphant* sur PC, PS4 et Xbox One en 2015.

Développer sans savoir où aller

Une toute petite équipe

Sans feuille de route et devant alterner entre ses différents projets, que Tajiri refuse de bâcler et qui ne se font pas toujours, Game Freak va donc développer *Pokémon* sur près de six ans. Tajiri adoptera, en ce qui le concerne, un rythme déroutant de vingt-quatre heures de travail pour douze heures de sommeil. Personne ne compte ses heures, l'excitation d'une industrie vidéoludique qui innove tant dans les jeux que dans son *hardware* tous les six mois aidant. Les caisses seront vides à plusieurs reprises, décidant certains employés à partir en cours de route quand d'autres resteront jusqu'au bout. Au final, seule une douzaine de noms sont crédités quant à la création du jeu à proprement parler, ce qui reste peu pour un jeu de cette envergure, même pour l'époque.

Tester, écarter

Quand nous l'avons rencontré en 2014 pour la préparation de ce livre, Junichi Masuda a résumé la production du jeu avec une métaphore assez parlante : « *Pokémon* n'était pas un projet comme les autres dans le sens où nous sommes arrivés sans aucun plan. La seule chose que l'on savait, c'est que ce serait un RPG. Nous avions un os, nous avons rajouté de la viande dessus au fur et à mesure et c'est devenu *Pokémon*. » Les idées, bonnes comme mauvaises, viennent une à une et sont programmées à la volée dès qu'un programmeur souhaite essayer quelque chose et sont écartées de la même façon.

Junichi Masuda explique par exemple qu'à un moment, il était question que les Pokémon n'aient pas de barre de points de vie et que leur état de santé devait être deviné à travers les textes du jeu. Inspirés par *Dragon Quest V*, sorti en 1992, où l'équipe de héros pouvait recruter des monstres, les développeurs ont également essayé de faire incarner les Pokémon par le joueur, de telle sorte que ce serait le héros qui gagnerait des points d'expérience et transmettrait lui-même ses statistiques à ses créatures.

Créer 151 Pokémon

Les Pokémon sont principalement créés par Sugimori, mais pas uniquement, et toute l'équipe met la main à la pâte. Il y a des centaines de monstres à imaginer malgré les capacités limitées du Game Boy. Le tout premier sera Rhinoféros, qui sera également le premier intégré dans le jeu, suivi par Kangourex, Nidoran mâle, Mélofée, Piafabec et Voltorbe. Des astuces visuelles sont trouvées pour contourner les limitations techniques de la console. Ken Sugimori expliquera, par exemple, avoir recouvert de zébrures le Pokémon poison Tadmorv pour donner l'impression de mouvement sur l'écran de la petite console, alors qu'il n'était pas animé, et sachant que les combats ne l'étaient que très peu. Même chose pour Léviator, censé être un poisson-dragon, mais dépourvu d'écaillés, pour simplifier le travail de dessin à l'écran. L'équipe s'inspire de tout ce qui l'entoure, animaux, objets, plantes, souvenirs d'enfance, contes et traditions japonaises... Un Pokémon est même créé comme une caricature d'un membre du studio, Ronflex, inspiré par le rondouillard Kôji Nishino. 190 monstres sont initialement conçus et implémentés dans le jeu avant que la liste finale soit ramenée à 150 Pokémon, plus Mew. Ces 40 créatures écartées se retrouveront cependant directement qualifiées pour ce qui s'appelle encore *Pokémon 2*, dont les légendaire Ho-Oh (qui apparaît pourtant dès le premier épisode de la série animée en 1997) et Lugia, mais aussi Togepi, Farfuret, Teddiursa, Volcaporod, Phanpy, Magby ou Elekid.

Junichi Masuda, en plus de programmer, est chargé de composer l'ensemble des musiques entêtantes, et pour certaines devenues cultes, mais aussi de réaliser les bruitages des Pokémon. Il développe pour l'occasion un logiciel lui permettant de « casser » littéralement la cartouche du Game Boy afin d'en faire sortir des bruits bizarres, qu'il attribue aux créatures en fonction de leur taille et du volume de leur gorge, s'ils en ont une. Il faut noter qu'à ce moment-là, les Pokémon ne sont pas forcément des monstres dessinés, stylisés, personnalisés et colorisés comme on les connaît aujourd'hui. Ken Sugimori expliquera avoir eu quelques sueurs au moment de devoir redessiner tout le bestiaire en grand format et en couleur pour la mise en production du dessin animé en 1996 !

L'une des dernières difficultés du développement du jeu sera l'équilibrage du système de combat. Avec 151 Pokémon, 15 types différents et 165 capacités, difficile d'ajuster la puissance de chaque coup de façon satisfaisante. Ce ne sera malheureusement pas le cas, les Pokémon Psy jouissant dans ce premier épisode d'un avantage inégalable par rapport à tous les autres types. Les développeurs ont de plus ajouté un système de statistiques invisibles, déterminées aléatoirement pour certaines et en fonction des Pokémon que l'on affronte pour d'autres, qui se superpose au système visible de points d'aptitude et de points d'expérience pour passer des niveaux. Le nombre d'attaques est finalement fixé à quatre par créature en raison des limitations du Game Boy (ce qui laisse imaginer un monde où l'on n'aurait pas eu de choix cornéliens de capacités à effectuer). Même chose pour l'inventaire bloqué à vingt objets différents maximum. Ces défauts ne sautent à ce moment-là pas aux yeux de l'équipe et mettront quelques générations de jeux à être corrigés pour certains.

Ce qu'aurait pu être Pokémon

Dans les croquis préparatoires du jeu révélés en 2004 dans la biographie de Tajiri, on découvre beaucoup d'autres idées écartées, et certaines qui n'ont étonnamment pas bougé. La « cinématique » d'introduction impressionnante où Nidoran et Ectoplasma combattent a été conçue tôt dans le développement. L'idée que les Pokémon puissent mourir est également écartée d'office. Par contre, prévu comme un J-RPG classique à l'origine, le jeu ne devait pas comprendre des Centres Pokémon, mais des auberges traditionnelles, où les Pokémon se restauraient en dormant dans leur Poké Ball à côté du lit. Le jeu devait également être beaucoup plus difficile, avec des combats dans les hautes herbes nettement plus nombreux, et des affrontements contre les dresseurs adverses à chaque fois qu'on les croisait, et non

pas une fois pour toutes !

Des marchands éleveurs devaient également vendre des créatures, ce qui ne se produit finalement qu'une fois avec un Magicarpe dans le jeu final. Il était également envisagé de permettre l'échange de Pokémon contre de l'argent. Il était même question de voleurs de Pokémon pouvant subtiliser les monstres du joueur par surprise. Ces concepts ont été astucieusement détournés de façon à être dénoncés dans le jeu, avec la Team Rocket qui vole, vend et mène des expériences cruelles sur les créatures. Le joueur, héroïque, combat ces pratiques, mais ne les subit jamais directement. Ce premier jeu aborde aussi assez subtilement les questions d'évolution et de manipulation génétique, avec les Pokémon fossiles à faire renaître et le Pokémon virtuel Porygon, qui témoignent d'un développement en pleine folie *jurassic Park*. Au fur et à mesure que Tajiri et son équipe testent leurs idées, une certaine « éthique » des Pokémon se construit assez naturellement. Ce qui est correct ou pas dans cet univers prévu pour les enfants saute de lui-même aux yeux.

Les apports décisifs de Shigeru Miyamoto

Miyamoto suggère également à l'équipe plusieurs idées clefs que Tajiri accepte, à raison, sans discuter, et qui feront le succès du jeu. C'est par exemple lui qui a suggéré la séquence du choix de son premier Pokémon, une créature unique, dans le laboratoire du Professeur Chen au début du jeu. Cela crée dès le début un enjeu, une tension et un attachement aux monstres que l'on va entraîner, avec le sentiment de choisir son partenaire et de devoir renoncer aux autres. À l'origine, il s'agissait de filer capturer son premier monstre faible dans les hautes herbes près du village, un Pokémon dont on se serait bien vite débarrassé une fois des créatures plus fortes obtenues. « J'étais en train de créer un jeu d'avare, où le joueur devrait capturer autant de monstres qu'il le pourrait », expliquera Satoshi Tajiri.

C'est également Shigeru Miyamoto qui a l'idée de faire deux versions du jeu, *Verte* et *Rouge*, en réservant une option pour une version *Bleue*, qui chacune ne contiendrait pas l'ensemble des Pokémon à collectionner. Si l'idée qu'aucun joueur ne puisse obtenir tous les monstres sans procéder à des échanges était là dès le début du développement, Game Freak était parti sur un système très compliqué de listes limitées de Pokémon disponibles à la capture, générées à partir du nom du joueur. Une galère sans nom, tant d'un point de vue technique qu'en matière de marketing. Cette idée géniale des deux versions sera par la suite utilisée, avec plus ou moins de succès, par d'autres franchises comme *The Legend of Zelda*, *Keitai Denjū Telefang*

(un clone assumé de *Pokémon* sorti en 2000 sur Game Boy au Japon), *Bombberman*, *Mega Man*, *Digimon* ou *Inazuma Eleven*, entre autres.

Un accouchement dans les prolongations

La fondation du troisième acteur : Creatures

Pendant que le développement du jeu se termine, Tsunekazu Ishihara, le producteur en charge d'assurer les bonnes relations entre Game Freak et Nintendo, commence à préparer une stratégie pour la suite. Le studio APE, auquel il est rattaché, ferme après la fin du développement de *Mother 2 (Earthbound* aux États-Unis) et c'est sur ses cendres et avec la majorité de ses employés qu'il fonde Creatures, officiellement le 11 novembre 1995 bien que le travail ait commencé bien en amont. Parmi les actionnaires et membres fondateurs, on trouve le studio HAL Laboratory, partenaire proche - mais externe - de Nintendo, et notamment son patron de l'époque, Satoru Iwata, futur président de Nintendo. Il travaillera très concrètement et directement au moment de la diversification, étant en grande partie à l'origine de tout l'aspect « licence » issu du premier jeu *Pokémon*.

Outre l'obligation de continuer à produire des jeux de réflexion pour Nintendo (notamment les *Picross*), Creatures rafle pas moins d'un tiers des droits de *Pokémon*, un autre étant attribué à Nintendo et le dernier à Game Freak. Creatures est initialement en charge de la création du jeu de cartes à collectionner, mais se retrouve de fait à gérer l'ensemble des produits dérivés du jeu *Pokémon*, qu'ils soient physiques ou ludiques, dans la mesure où Game Freak reste un studio indépendant et entièrement concentré sur la création du jeu principal, qui doit être à l'origine de tout. Avec son expérience dans la publicité, la télévision, l'édition et, bien sûr, dans le jeu vidéo, Ishihara a toute légitimité pour pousser au mieux la diversification de ce projet qu'il tient à bout de bras depuis tant d'années. Bien plus tard, il expliquera avoir su que le jeu marcherait après avoir échangé son premier Pokémon avec un personnage du jeu.

Pokémon est en retard, mais Pokémon est enfin prêt

Le développement arrive finalement à son terme en octobre 1995.

Satoshi Tajiri expliquera en 1999, avec une métaphore sportive toute japonaise à base de base-ball, que c'était clairement leur dernière chance de faire passer le projet, en retard de quatre ans. À ce moment-là, Game Freak espère encore pouvoir sortir le jeu pour les fêtes de Noël, et Nintendo annonce une date de sortie pour le 21 décembre 1995. Mais les produits dérivés et les partenariats ne sont pas encore prêts et le jeu sera finalement calé pour une sortie le 27 février 1996, en plein dernier trimestre scolaire japonais, sans doute la pire fenêtre de tir possible pour débarquer dans les rayons.

Tajiri sort en décembre 95 au Japon le livre *New Game Design : Come and See Video Game Ideas !* comme un manifeste de la future façon de concevoir des jeux sur consoles, après presque vingt années à jouer et neuf à développer. Game Freak reprend ses derniers projets de commande et n'a plus qu'à croiser les doigts.

1 Estimations réalisées à l'aide de la liste des jeux par année sur tous les supports de la base de données collaborative *MobyGames*. Le rythme de parution annuelle de jeux repartira à la hausse en 2000 avec le carton de la *PlayStation 2*. *L'industrie* se mettra à produire en moyenne plus de 2500 jeux par an.

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

Chapitre II

Un succès au-delà de toutes les espérances

*« Dans le monde des jeux vidéo, un seul titre peut
bouleverser la situation d'une console, mais ce n'est pas
quelque chose qui peut être calculé. »*

- Satoru Iwata, 2010 -

Le jeu qui relancera le Game Boy

Quand *Pokémon* sort en 1996 au Japon, le marché du jeu vidéo n'est plus du tout le même qu'au début de la décennie, quand le titre avait été commandé. Attendu pour 1991, *Pokémon* aurait dû accompagner le pic des ventes du Game Boy, lancé en avril 1989. Quand il débarque début 1996, la console portable est sur le marché depuis déjà sept ans et il n'y a presque plus aucune sortie prévue sur ce support. Nintendo œuvre alors déjà sur ce qui sera le Game Boy Advance, dont la mise en vente était prévue bien avant sa sortie effective, en 2001. *Pokémon* a purement et simplement relancé une console arrivée en fin de vie, et permis que sa présence sur le marché soit prolongée grâce au Game Boy Color, un nouveau modèle plus puissant, doté d'un véritable écran couleur. Les chiffres de ventes parlent d'eux-mêmes : quand *Pokémon* sort, le Game Boy vient de connaître une année où les ventes avaient reculé de moitié par rapport à la précédente. Avec *Pokémon*, elles repartiront irrésistiblement à la hausse.

Nombre d'exemplaires du Game Boy distribués par année fiscale (avril à mars) dans le monde :

1989/90 : 3,9 millions
1990/91 : 8,1 millions
1991/92 : 10,6 millions (pic avant le premier déclin)
1992/93 : 7,8 millions
1993/94 : 7,4 millions
1994/95 : 5,6 millions
1995/96 : 4,2 millions (juste avant la sortie de Pocket Monsters)
1996/97 : 7 millions (sortie de Pocket *Monsters* un mois avant le début de l'année fiscale)
1997/98 : 10,3 millions
1998/99 : 13 millions
1999/2000 : 17,4 millions
2000/01 : 18,8 millions
2001/02 : 4,7 millions

Chiffres Nintendo recueillis et compilés par Oscar Lemaire, journaliste spécialisé, reproduits avec son aimable autorisation.

La console se vendra au final à 118,69 millions d'exemplaires (tous

modèles confondus, dont Color), dont au moins une cinquantaine de millions sont directement imputables à *Pokémon*.

L'impact de la sortie de *Pokémon* a également relancé la production de jeux pour le Game Boy, alors complètement arrêtée. Selon les chiffres de Nintendo, une soixantaine de jeux sont sortis entre avril 97 et mars 98 au Japon, et moins d'une trentaine en Occident sur cette période. Dès l'année fiscale suivante, on monte à cent sorties au Japon, puis à cent-cinquante sorties sur les deux années suivantes. Sur l'année 2000, juste après le lancement des *Pokémon* en Occident, ce ne seront pas moins de deux cents jeux Game Boy qui paraîtront en Europe et aux États-Unis.

Un démarrage catastrophique

Un quasi-bide en magasins

À leur sortie le 27 février 1996, *Pocket Monsters Midori* (c'est-à-dire la version *Verte*) et *Pocket Monsters Red* (la version *Rouge*) démarrent très timidement, bien en dessous des attentes de tous les participants au projet. Et même si Nintendo partait défaitiste, espérant malgré tout créer le *buzz* en sortant « peu » de cartouches, c'est-à-dire 230 000, la firme est déçue par les chiffres : le jeu se vend à près de 110 000 exemplaires au cours de sa première semaine, en bonne partie auprès d'adultes, des fans de RPG curieux de voir ce qui sera *a priori* le dernier titre du genre sur Game Boy, et qui achètent les deux versions à la fois, séduits par ce concept original. En deuxième semaine, catastrophe : moins de 10 000 cartouches trouvent preneurs, et le titre est éjecté du top 10 des meilleures ventes. La carrière d'un jeu s'arrête généralement à ce moment-là. Mais un formidable effet de communication s'amorce alors.

La rumeur salvatrice

Institution japonaise née en 1977, le magazine pour garçons de 7 à 15 ans *CoroCoro Comic* est l'une des publications les plus lues par les enfants, à mi-chemin entre *Le Journal de Mickey* et *Super Picsou Géant* pour comparer avec des titres de presse francophone. On estime qu'un écolier sur quatre lit ce mensuel volumineux, de plusieurs centaines de pages, qui paraît en milieu de mois et qui est rempli de bandes dessinées, mais également d'articles sur les sujets qui intéressent les

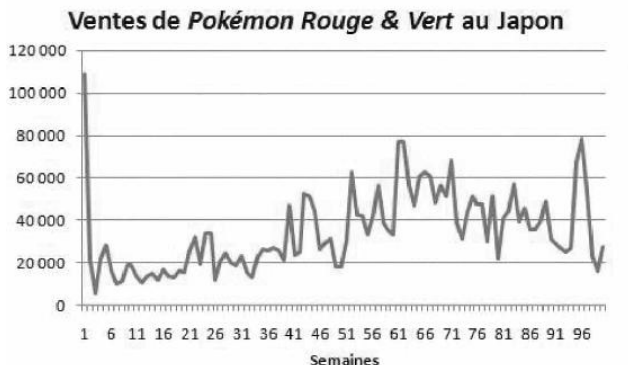
jeunes dans les cours de récré, comme le sport, les loisirs et, notamment, les jouets et les jeux vidéo. Nintendo, comme tous les fabricants de consoles à l'époque, entretenait d'étroites relations avec le magazine et y avait assuré la promotion de *Pocket Monsters* dans la rubrique vidéoludique du numéro de février.

Alors que les ventes en magasins de *Pocket Monsters* s'effondrent, le numéro de mars du magazine relaie dans ses pages une rumeur mystérieuse. Un certain nombre de joueurs auraient découvert un 151^e Pokémon caché, Mew, qu'ils ont obtenu on ne sait trop comment. Si, dans des conditions normales, il est en effet impossible d'obtenir la créature, dans les faits, en exploitant quelques bugs du jeu - qui en est truffé -, on peut la faire apparaître et la capturer. Sursaut au niveau des ventes : le jeu repasse au-dessus de la barre des 20 000 exemplaires chaque semaine et retrouve le top 10 des softs les plus écoulés. Une curiosité, dans la mesure où un jeu classique voit ses ventes décroître fortement en deuxième semaine, puis lentement et continuellement les suivantes.

Comment Mew a sauvé Pokémon

Nintendo est d'abord embarrassé par cette rumeur, qui se trouve être vraie, et ne sait comment réagir. L'équipe de Game Freak et de Creatures décide alors de saisir la balle au bond. Un partenariat est noué avec *CoroCoro Comic* pour le numéro du mois d'avril, afin de « présenter Mew aux enfants », dira Tajiri. Le numéro comporte d'abord la toute première adaptation en manga du jeu vidéo : *Pokémon Pocket Monsters*. Signée Kosaku Anakubo et toujours en production en 2015, cette bande dessinée, très portée sur les gags visuels, met en scène le jeune et obstiné Red, qui part explorer le monde pour devenir Maître Pokémon en compagnie d'un Mélofée gaffeur et colérique. Si Pikachu est bien présent, il est présenté comme le cousin de Mélofée, et n'a pas un rôle aussi important que dans les autres adaptations à venir.

Deuxième objet du partenariat : l'offre du Pokémon légendaire. Nintendo met en place, avec *CoroCoro*, un concours exclusif permettant à vingt lecteurs tirés au sort d'envoyer leur propre cartouche de jeu pour obtenir Mew, ce dernier étant accompagné d'un certificat d'authenticité. L'effet produit est stupéfiant : 78 000 participations sont enregistrées. Le bouche à oreille a pris. Soutenus d'une main de maître par la communication et les produits dérivés de Nintendo et Creatures, les Pokémon vont s'imposer, se vendant davantage semaine après semaine, et devenir un phénomène.



Données Famitsu/Enterbrain, recueillies et compilées par Oscar Lemaire, reproduites avec son aimable autorisation.

Toutes versions incluses (*Vert*, *Rouge*, *Bleu*, *Jaune*), plus de 8 millions de cartouches de la première génération de *Pokémon* seront vendues rien qu'au Japon.

La curieuse naissance de Mew

Officiellement, Mew ne devait pas être inclus dans la première génération de *Pokémon*. Il aurait été rajouté dans le jeu au tout dernier moment après avoir été validé par les équipes de Nintendo, une fois les outils de *debug* effacés, ce qui a libéré assez de place pour l'insérer. Shigeki Morimoto, programmeur, aurait créé le Pokémon et l'aurait ajouté dans le jeu au dernier moment, avec la bénédiction des membres de l'équipe de Game Freak qui appréciaient beaucoup, en tant que joueurs, les surprises cachées dans les jeux. Ce n'est qu'une fois que le Pokémon a été découvert « par hasard » par certains joueurs que Game Freak et Nintendo se seraient emparés du phénomène, créant par là même le premier grand *buzz* commercial de l'histoire du jeu vidéo.

Cette histoire officielle a tout de même de quoi laisser perplexe à la lumière de plusieurs éléments troublants. D'une part, la simple existence de Mewtwo dans le jeu présuppose l'existence d'un premier Mew, dont il est dérivé. S'il n'y est pas explicitement fait référence dans les textes du jeu et si les conditions de sa naissance varient selon les titres, le jeu de mots est pour le moins explicite, même en version originale (*Myûtsu*). Le fait également que Mewtwo soit une déclinaison de l'ADN de Mew colle parfaitement aux thèmes développés par le jeu. Bien plus étonnant, il s'avère que le premier dépôt de marque lié à *Pokémon* date du 9 mai 1990 (office des marques japonaises), et concernait Mew, bien des années avant tout autre dépôt lié à la franchise ! L'organisme nippon des marques

confirme également son enregistrement le 31 mars 1994. Mew était déposé pour un jeu vidéo et d'éventuels produits dérivés par les sociétés Game Freak, Nintendo et Creatures, alors même que cette dernière n'existait pas encore. Si ce dernier détail s'avère pour le moins cocasse, il est tout de même difficile d'imaginer une erreur du côté de l'administration. Le nom a-t-il été enregistré pour un tout autre projet de jeu, sans rapport avec *Pokémon* ? Mew devait-il tenir un rôle important dans l'une des premières versions du jeu avant d'être totalement écarté ? Rien n'est très clair. Enfin, le *buzz* Mew en lui-même semble avoir été bien organisé : il s'est passé tout juste un mois entre la sortie du jeu, la découverte « malencontreuse et imprévue » de Mew par certains joueurs et la confirmation de son existence dans *CoroCoro Comic*, puis l'organisation d'une distribution et la parution d'un manga. C'est un peu court, et tout ceci ressemble beaucoup à un coup de comm'. D'autant plus lorsque l'on connaît le parcours de Satoshi Tajiri, qui savait mieux que quiconque comment une bonne rumeur autour d'un jeu pouvait permettre de faire vendre des milliers de magazines et précipiter les joueurs sur un jeu, sans compter l'appui d'Ishihara et son expertise dans la publicité.

S'il n'y aura vraisemblablement jamais aucune autre version officielle que celle d'une blague entre collègues otaku qui devient sans crier gare le moteur des ventes du jeu, on peut en tout cas penser que l'histoire est beaucoup trop belle pour ne pas avoir été au moins en partie réécrite. Peu importe finalement, car ce fut un coup de maître pour Nintendo, Game Freak et Creatures.

Un succès aussi énorme qu'inattendu

Les débuts du phénomène

Une Pokémania alimentée et organisée

Avril 1996, les ventes décollent enfin, et la Pokémania se répand parmi les enfants japonais. L'aspect communicatif et viral prend, bien aidé par le fait que chaque cartouche ne peut sauvegarder qu'une seule partie et qu'il est indispensable, donc, d'avoir chacun son jeu à soi. Durant toute l'année 1996, Nintendo accompagne la montée en puissance de *Pocket Monsters*. Un deuxième partenariat avec *CoroCoro Comic* est organisé, qui permet cette fois à cent joueurs de recevoir Mew. Le magazine est une nouvelle fois assailli de courriers et reçoit plus de 80 000 participations. La créature est également distribuée à 700 joueurs sur le stand de Nintendo au cours d'une convention

estivale à Tokyo. *Pokémon* est, enfin, copieusement mis en avant à partir du 4 juillet 1996 dans une émission hebdomadaire de TV Tokyo, *64 Mario Stadium*, qui montre chaque semaine pendant une demi-heure les derniers jeux de la firme et sa nouvelle console, la Nintendo 64.

Les demandes de licence pour des produits dérivés de *Pokémon* affluent, près de vingt par semaine, examinées par le conseil de direction de Creatures, fort justement créé pour cette situation, afin de laisser Game Freak faire son travail de développeur tranquillement. Ishihara, qui s'est imposé tout au long du développement du jeu comme le véritable chef d'orchestre, assume pleinement son rôle pour défendre la franchise et ne pas sombrer dans le n'importe quoi en disant oui à tout. La règle est claire : tout doit être inspiré des jeux, et non l'inverse, et devrait pouvoir être présent dans le monde de *Pokémon*, où les enfants rêvent de devenir dresseur. Il n'est pas question d'imposer à Game Freak l'intégration d'éléments dans le jeu principal parce qu'ils feraient de bons produits dérivés ensuite.



Pokémon Version Bleue... version Japon

Ishihara veille à ce qu'on laisse une paix royale à Tajiri et son équipe, afin qu'ils travaillent à leur rythme, tandis qu'il s'occupe de prendre en main tout ce qui concerne l'exploitation de *Pokémon* avec Nintendo et ses partenaires. C'est qu'il faut maintenant battre le fer tant qu'il est chaud et répondre à une demande colossale, ce qu'Ishihara et Nintendo vont admirablement gérer. Plusieurs chantiers sont immédiatement mis en œuvre. Game Freak met en route, de son côté, ce qui s'appelle encore *Pocket Monsters 2*. Encore une fois très optimiste, Nintendo annonce sur son site Internet une sortie du jeu pour la fin d'année 1997 et établit ses plans avec cette date en tête. Parmi les premières annonces, un Pokédex d'au moins 250 monstres (une formule polie pour ne pas dire 251), des échanges avec les anciennes versions, un système d'horloge interne pour des événements liés au temps et un skateboard, tellement cool dans les années 90, mais finalement absent du jeu final.

Comme prévu, le jeu de cartes à jouer et à collectionner sort lui au mois d'octobre 1996, avec une première série de 102 cartes, abondamment promue par le magazine *CoroCoro* qui tente alors une opération qui va, une nouvelle fois, les submerger. La publication vend en exclusivité, par correspondance, *Pocket Monsters Version Bleue* pour 3000 yens. Le magazine est de nouveau pris de court par la demande, et procède finalement, en tout, à huit opérations de vente du jeu. Sur le marché de l'occasion, son prix va jusqu'à tripler, quand bien même cette version ne présente rien de particulier. Elle finira par

sortir dans les magasins de jeux vidéo trois ans plus tard, en octobre 1999, juste avant *Or et Argent*, et se vendra à elle seule à deux millions d'exemplaires. Programmée en vitesse par Game Freak, alors en pleine préparation de *Pokémon 2*, cette nouvelle édition du premier *Pocket Monsters* basée sur l'évolution finale du troisième Pokémon de départ, Carapuce, se révèle être une version quelque peu améliorée du jeu original. On compte quelques corrections de bugs (il en restera malgré tout beaucoup), des améliorations graphiques légères, de nouveaux *sprites* pour les créatures, des clins d'œil à l'existence de Mew et la modification d'un donjon. Certains Pokémon très difficiles à obtenir dans les versions existantes sont également plus simples à capturer dans les hautes herbes. C'est cette version considérée comme définitive du premier jeu *Pokémon* qui servira de base pour l'exportation du titre hors du Japon. Les développeurs réutiliseront son moteur et ses textes, quant au contenu (Pokémon sauvages, dresseurs, événements...), les versions *Rouge* et *Bleue* occidentales reprendront respectivement celui des versions *Rouge* et *Verte*.

Une diversification rapide et judicieuse

Un second manga

Nintendo confirme ses partenariats fructueux avec Shogakukan (le géant de l'édition au Japon, à l'origine de *CoroCoro*, de nombreux mangas et de leurs adaptations en *anime*) et TV Tokyo. Ensemble, ils décident de lancer de nouvelles adaptations de *Pokémon* pour le mois d'avril 1997. D'abord avec un nouveau manga, *Pocket Monsters Special* (publié en France sous le nom *Pokémon : La Grande Aventure*) confié à Hidenori Kusaka, une adaptation cette fois très fidèle du jeu, qui reprend son déroulement et approfondit son scénario. « C'est la bande dessinée qui ressemble le plus au monde que j'ai voulu concevoir », dira Tajiri à son sujet. Cette dernière n'hésite pas à aborder certains aspects sombres qui peuvent apparaître avec légèreté dans les jeux ou les autres adaptations : la Team Rocket n'y est pas ridicule, mais dangereuse, et les dresseurs sont confrontés à la mort de leurs Pokémon et de certains personnages. Le manga est un énorme succès, qui se poursuit aujourd'hui, avec plus de 150 millions de tomes vendus.

Une série animée qui deviendra culte

C'est également lors de l'été 1996 que la série animée est mise en production pour prolonger le succès et préparer la sortie du prochain

jeu. Il est question, au mieux, d'une seule saison, les programmes dérivés de jeux vidéo n'ayant jamais connu un franc succès, et Ishihara restant convaincu que tout s'arrêtera après *Pokémon 2*. Ken Sugimori est réquisitionné par Creatures pour superviser l'adaptation avec le studio OLM, créé deux ans auparavant par une équipe de vétérans de l'animation, et terminer les dessins du jeu de cartes. Ishihara demande également l'aide d'Hirokazu Tanaka, dit Hip Tanaka, pour élaborer les musiques du dessin animé. Ingénieur et musicien, il rejoint Nintendo en 1980 et les aide à concevoir les circuits sonores des machines, avant de composer pour plusieurs jeux des musiques et des sons devenus cultes [*Donkey Kong*, *Metroid*, *Kid Icarus*, *Dr. Mario*, *Super Mario Land...*], et de rencontrer Ishihara sur *Mother 2*. Tout en travaillant chez Nintendo à la conception de la caméra et de l'imprimante pour le Game Boy, il compose les génériques et plusieurs thèmes musicaux de la série animée. Les disques dérivés feront un tabac, ce qui l'encouragera à rejoindre à plein temps Creatures en 1999, société qui lui offre plus de liberté que Nintendo.

Le mardi 1^{er} avril 1997, à 18 h 30, TV Tokyo diffuse le premier épisode de la première série animée tirée de *Pokémon*. C'est déjà la troisième adaptation scénarisée du jeu, qui a dépassé les trois millions d'exemplaires vendus, à voir le jour. Les principales étapes du jeu sont une nouvelle fois respectées, avec un jeune héros maladroit, obstiné et attachant qui part à la conquête de la Ligue Pokémon, rencontrant de nouveaux amis en route. Coloré et positif, le dessin animé étoffe considérablement l'univers du jeu et amplifie son succès. Au sein des épisodes, de petits modules présentant les Pokémon (remplacés en Occident par le Poké Rap en fin de diffusion) permettent aux jeunes téléspectateurs d'améliorer leur connaissance de l'univers. Un succès qui doit accompagner la sortie glorieuse de *Pocket Monsters 2* en fin d'année, mais là encore, rien ne se passera comme prévu et *Pokémon* passera à deux doigts d'une explosion en plein vol.



L'anime de tous les succès

En l'espace de quelques mois, *Pokémon* est devenu un véritable phénomène audiovisuel. Plafonnant à 10 % de parts de marché en avril 1997, le dessin animé dépasse les 18 % d'audience au mois de novembre (plus de vingt millions de téléspectateurs devant leur écran), enregistrant la meilleure audience de tout le groupe TV Tokyo. Le programme se classe également première audience nationale à son heure de diffusion. La série animée *Pokémon* aura été le moteur de la franchise partout dans le monde. C'est essentiellement autour de ce dessin animé, infiniment populaire chez les écoliers auxquels il a fait découvrir la licence, que s'articulera le marketing des jeux. *L'anime*

sera diffusé en tout dans plus de 70 pays.

Lancé en même temps que le manga *Pokémon : La Grande Aventure*, il fait définitivement de Pikachu la mascotte des Pokémon, suite à des sondages auprès des enfants prouvant que c'est l'une des créatures les plus populaires, plaisant tant aux filles qu'aux garçons. Le dessin animé est également là pour créer des passerelles vers le jeu, en accompagnant la sortie de nouvelles versions, mais également en annonçant des créatures des futures générations. Le tout premier épisode, *Le départ*, se conclut par exemple avec l'apparition de Ho-Oh, Pokémon légendaire des versions *Or* et *Argent*, alors attendues pour la fin de l'année. Une vraie surprise pour les fans qui avaient déjà eu largement le temps de compléter leur Pokédex, et qui attendront finalement longtemps avant de pouvoir capturer ce nouveau monstre.

Du plomb dans l'aile

De nouveaux retards

Quand le dessin animé entame sa diffusion au mois d'avril 1997, Nintendo table sur les fêtes de Noël pour la sortie de *Pokémon 2*. Un film d'animation dérivé de la série et centré sur Mewtwo est également prévu pour l'été 1998 suite aux bonnes audiences, et les premiers jeux non développés par Game Freak, sans liens avec les RPG principaux, sont mis en production. Plusieurs gros grains de sable vont cependant venir se glisser dans une mécanique qui paraissait bien huilée. Rapidement, au cours de l'année, il apparaît impossible que *Pocket Monsters 2* puisse voir le jour en 1997. Officiellement, le développement est ralenti par une grippe violente contractée par Tajiri, mais il paraît toutefois clair que Game Freak est en retard, comme à son habitude. Pour occuper le terrain et se prémunir des effets d'un nouveau délai, Nintendo et Creatures planifient également différents *spin-off* pour occuper le terrain et accompagner le phénomène *Pokémon* lors d'une année 1998 qui doit marquer son apogée.

Les 21, 22 et 23 novembre 1997 se tient le Nintendo Space World, une convention annuelle durant laquelle sont présentées les nouveautés de l'année à venir. La firme y expose nombre de jeux pour tous ses supports. L'accent est mis, sans surprise, sur *Pokémon*, mais aussi sur la Nintendo 64 et son extension, le 64DD, à la peine et en manque de contenu qui permettrait à Nintendo de rattraper son retard sur les consoles de Sony et SEGA, sorties plus tôt. Surprise : *Pocket Monsters 2* est jouable sur le salon, d'abord pendant dix minutes par

joueur puis pendant cinq, face à l'affluence. Le développement est annoncé comme terminé à 80 %, et la sortie prévue pour mars 1998. Le titre ressemble alors beaucoup à la première génération de jeux. Les sous-titres *Gold* et *Silver* sont également dévoilés. La compatibilité de *Pokémon* avec la caméra et l'imprimante Game Boy est aussi présentée, tandis que le premier *spin-off* est annoncé : ce sera *Hey you, Pikachu !*, une simulation de vie jouable avec un micro sur Nintendo 64 mettant en scène la désormais célèbre souris jaune. Enfin, plus d'une centaine de produits dérivés de la licence sont également de la partie.

L'affaire Porygon

Le « choc Pokémon »

Alors même que la localisation américaine vient de commencer suite au succès japonais, tous les plans de Nintendo et Creatures se voient contrariés le 16 décembre 1997. TV Tokyo diffuse ce soir-là le 38^e épisode du dessin animé *Pokémon : Porygon, le soldat virtuel*. Le héros, Satoshi (Sacha, en France), le nom de base du joueur dans *Pocket Monsters* en référence à Tajiri et à l'enfant qu'il était, doit résoudre un bug compromettant le système de stockage virtuel des créatures dans les Centres Pokémon. Porygon, le Pokémon virtuel, a en fait été volé par la Team Rocket qui s'en sert pour vider les boîtes des dresseurs et voler leurs monstres. Aidé d'un second Porygon, Sacha combat la Team Rocket, mais à la fin de l'épisode, un antivirus attaque le héros, et Pikachu déclenche alors une attaque éclair redoutable. Le studio OLM a animé la séquence avec un flash très puissant pendant six secondes, alternant un écran bleu et un écran rouge à près de onze images par seconde.

L'effet spécial, très agressif visuellement, déclenche une vague d'appels aux pompiers. Nombre de téléspectateurs se plaignent d'étourdissements, nausées, voire de convulsions, évoquant même des cécités temporaires ou des pertes de connaissance. Plus de 600 personnes sont hospitalisées, et si la plupart repartent immédiatement, deux enfants resteront à l'hôpital plus de deux semaines. Si l'épisode a bien déclenché de vraies crises d'épilepsie, la majorité des cas étaient extrêmement bénins. Le suivi sur plusieurs années de plusieurs patients démontrera qu'un effet de panique collective a amplifié les symptômes, l'immense majorité des personnes atteintes n'ayant pas été victimes de nouvelles crises par la suite. L'affaire du « choc Pokémon » fait alors les gros titres au Japon, portant par là même un coup violent à la franchise. L'affaire a également fait grand bruit à

l'international. Pour de nombreux médias, ce sera le premier contact avec la licence *Pokémon*, ce qui contribuera fortement à sa mauvaise réputation. Un « choc » qui sera parodié jusque dans *Les Simpson* et *South Park* quelques mois plus tard. Nintendo est contraint de s'excuser le lendemain, après avoir perdu 5 % en bourse. La firme se dégage de toute responsabilité vis-à-vis de la série, rappelant ne produire que des jeux *Pokémon* en noir et blanc sur son Game Boy. TV Tokyo suspend la diffusion du dessin animé et réunit un comité de scientifiques afin de mettre en place des directives pour éviter qu'un cas similaire ne se reproduise. La police enquête sur l'affaire.

Des fans mobilisés comme jamais

Alors que l'on pouvait craindre que la Pokémania ne retombe une fois au sommet, elle va, au contraire, rester très vive. Malgré l'arrêt du dessin animé, les ventes des jeux restent stables. Les fans envoient des milliers de courriers à Nintendo, Game Freak, TV Tokyo et à l'éditeur du manga pour les inviter à reprendre la diffusion de *Pokémon* au plus vite. Des rassemblements ont même lieu en faveur du retour de la série, au cours desquels les fans chantent le générique devenu culte. Le disque du single s'est écoulé, à lui seul, à 1,8 million d'exemplaires.

Le retour de *Pokémon* à la télévision aura finalement lieu le jeudi 16 avril 1998, neuf jours avant l'inauguration à Tokyo du premier *Pokémon Center*, un magasin de produits dérivés. Sur un plateau couvert de peluches Pokémon, des dessins de fans à la main, la speakerine Miyuki Yamada dévoile les conclusions de l'enquête menée par TV Tokyo et confirme que les incidents étaient liés à l'animation très rapide et à l'usage de flashs rouges. Tous les producteurs de dessin animé ont revu leurs méthodes de production pour éviter un nouvel incident. Le studio OLM a créé spécialement pour ce retour à l'antenne un épisode particulièrement riche en émotions qui n'était pas prévu à la base, où Sacha voit son Pikachu rencontrer une meute de Pikachu sauvages, et veut lui rendre sa liberté. Le public, pris par les sentiments, répond massivement au rendez-vous. Depuis ce 16 avril 1998, il ne s'est plus jamais passé une semaine sans que *Pokémon* ne soit à l'antenne de TV Tokyo. Maudits, Porygon et ses évolutions n'ont plus jamais été revus dans le dessin animé.

Un plan comm' décalé

L'interruption de diffusion pendant quatre mois a obligé Nintendo et Creatures à revoir leurs projets. L'un des dommages collatéraux les plus fâcheux concerne le premier film, consacré à Mewtwo, sorti sur les écrans le 18 juillet 1998. Il s'agit là du premier rendez-vous estival

Pokémon avant de nombreux autres. Le long-métrage partage le même univers et les mêmes personnages que la série animée et s'inscrit dans sa droite lignée. Malheureusement, suite au décalage de quatre mois, les épisodes devant introduire progressivement Mewtwo, le Pokémon le plus puissant créé par le patron de la Team Rocket, seront finalement à l'antenne deux mois après la sortie du film.

Un feuilleton radio en cinq épisodes sera diffusé à la place, les semaines précédant la sortie du film, Mewtwo y racontant sa naissance et pourquoi il a été amené à développer une haine profonde de l'humanité. Il sera par la suite adapté sous forme de prologue animé de dix minutes et ajouté au film pour ses diffusions télé et ses sorties en VHS et DVD. Malgré ces petits problèmes de *timing*, le film sera tout de même un énorme carton, en partie aidé par la distribution d'une carte à jouer exclusive de Mew. Le long-métrage a rapporté plus de 53 millions de dollars aux exploitants de cinéma japonais, se classant quatrième succès de l'année au box-office.

En attendant Pokémon 2

Les nouveaux retards de Tajiri

Avec la sortie du film, de *Pokémon 2* et des jeux dérivés, mais aussi l'arrivée de la licence aux États-Unis et les nombreux produits dérivés dans les cartons, 1998 doit être l'année où *Pokémon* explose en termes de vente. L'année commence pourtant mal. En plein *blackout* suite à l'arrêt temporaire du dessin animé, Game Freak annonce une nouvelle fois début mars 1998, via le site officiel de Nintendo, le report de son prochain jeu. Aucune autre fenêtre de lancement n'est indiquée. La petite équipe du jeu, sous pression, et qui n'a quasiment pas grossi malgré le succès immense de *Pokémon*, enchaîne officiellement les maladies et se rend surtout compte que cette suite est en dessous de ses propres attentes. Le titre ressemble encore beaucoup trop aux premières versions et Game Freak souhaite étendre l'univers du jeu et renforcer son contenu. Décision est donc prise de prolonger le développement, même si cela nécessite, encore une fois, de bouleverser un planning qui a du mal à être tenu. Cela posera problème, notamment au dessin animé, qui devra inventer de toutes pièces la deuxième saison, basée sur la Ligue Orange, dont le déroulement ne suit celui d'aucun jeu tout en annonçant les futurs *Pokémon Or* et *Argent*, en espérant qu'ils finissent par sortir.

Les ventes de *Pokémon Vert* et *Rouge* et des produits dérivés continuant de bien se porter - notamment le Pocket Pikachu (rebaptisé

Pokémon Pikachu chez nous), sorti en mars, surfant sur la mode des Tamagotchi qui font alors fureur -, Nintendo et Creatures encaissent le retard de Tajiri et son équipe. Ils lui commandent toutefois une nouvelle version du jeu original, pour accompagner la sortie du film en juillet. Ce sera *Pokémon Jaune : édition spéciale Pikachu*, inspiré du dessin animé, où le héros commence cette fois avec un Pikachu qui ne rentre jamais dans sa Poké Ball, et dont on peut voir l'humeur. Le déroulement reste quasi identique, si ce n'est que l'on récupère au cours du jeu tous les Pokémon de départ et que l'on affronte la Team Rocket du dessin animé, c'est-à-dire Jessie et James avec leur Smogo, leur Abo et leur célèbre Miaouss. Quelques mini-jeux et correctifs de bugs sont aussi de la partie, ainsi que la possibilité inédite d'enseigner Surf à son Pikachu. Game Freak inclut aussi la compatibilité avec un accessoire, le Game Boy Printer, pour imprimer son Pokédex. De par sa proximité avec Nintendo, le studio prendra l'habitude de toujours rendre compatibles ses jeux *Pokémon* avec les derniers accessoires en date fabriqués par le constructeur de consoles, quand ils n'en feront pas développer eux-mêmes.

Ironie de l'histoire, cette version *Jaune* loupera elle aussi le coche et ne sortira finalement qu'en septembre 1998, après le film. Elle se vendra toutefois à des millions d'exemplaires, bien qu'elle déçoive les fans qui attendaient une véritable suite plutôt que cette réédition avare en nouveautés.

Nintendo et Creatures à la manœuvre pour les spin-off



Des partenaires triés sur le volet

Les *spin-off* prévus sortent quant à eux avec moins de difficultés. Plutôt que de chercher à développer en interne, Nintendo et Creatures ont fait appel à des partenaires efficaces. Le studio HAL Laboratory, dont le patron, Satoru Iwata, suit le projet *Pokémon* depuis ses débuts, va se montrer d'une grande aide. D'une part, à la différence de Nintendo, dont le siège est installé à Kyoto, ces derniers sont à Tokyo, là où se trouve Game Freak. Ce sont d'ailleurs eux qui ont été missionnés pour préparer la traduction des jeux Game Boy, qui sera assurée par Nintendo plutôt que Game Freak, débordé. D'autre part, HAL Laboratory a déjà une grande expérience de la Nintendo 64, en difficulté côté ventes. Leur mission est donc de concevoir des épisodes dérivés de *Pokémon*, une licence qu'ils connaissent bien, pour occuper le terrain et surtout pour permettre à la Nintendo 64, qui semble avoir du mal à trouver son public, de surfer sur le succès de la franchise.

HAL Laboratory, l'indispensable partenaire de l'ombre

HAL Laboratory est, avec Intelligent Systems, l'un de deux principaux studios de l'ombre de Nintendo. Officiellement séparées de Nintendo, ces sociétés marchent main dans la main avec le consolier, qui est leur unique partenaire commercial. Elles développent pour lui des franchises secondaires (les *Kirby* et *Super Smash Bros.* pour HAL Laboratory, *Fire Emblem*, *Wario Ware*, *Paper Mario* et *Puzzle League* pour Intelligent Systems) ou en conçoivent de nouvelles. Mais ces deux développeurs sont aussi, et surtout, chargés de donner des coups de main sur des projets difficiles, notamment ayant trait au *hardware*. Si Intelligent Systems a été dès sa naissance affilié à Nintendo et s'occupe, en plus de développer des jeux, de concevoir les kits de développement et consoles *debug*, HAL Laboratory a une histoire tout à fait différente... et qui n'est pas sans rappeler celle de Game Freak.

HAL Laboratory (dont le nom fait référence à l'ordinateur de 2001, *l'Odyssée de l'espace*) voit le jour en février 1980 à Akihabara, le quartier geek de Tokyo où Satoshi Tajiri distribuait ses premiers magazines. Une petite bande d'étudiants en informatique, des fans de jeux vidéo qui fréquentent fidèlement un magasin disposant d'un rayon dédié aux ordinateurs personnels (alors encore rares), décide de créer son propre studio de développement. Dans une réserve du magasin, puis dans un appartement à Akihabara loué par le groupe d'amis, HAL Laboratory développe ses premiers jeux pour MSX. Parmi ses membres fondateurs, Masahito Tanimura, actuel président de la société, et Satoru Iwata, qui le sera pendant six ans avant de diriger Nintendo. Tous viennent de finir leurs études ou les terminent, tout en commençant à travailler avec le studio. Et ils sont tous à la fois *game designers*, artistes, programmeurs, chargés de marketing... L'ambiance qui règne est bon enfant.

En 1983, l'équipe de HAL est enthousiasmée par la sortie de la Famicom, une machine entièrement dédiée aux jeux, et bien plus performante que ce qui se faisait alors à l'époque. Le studio rencontre Nintendo pour leur proposer mille et une idées... et repart finalement avec un titre dont le développement connaît des difficultés, *NES Pinball*. Ce sera le début de leur relation avec Nintendo, alors non exclusive. HAL sort plusieurs jeux par an dans tous les genres, seul ou avec l'aide d'éditeurs, sur tous les supports de l'époque, et le studio se porte si bien qu'il parvient à ouvrir une filiale américaine. Ils créent notamment la franchise *Eggerland (Adventures of Lolo en Occident)*. Le tournant des années 1990 est en revanche plus compliqué à gérer. Anticipant son développement dans un Japon en pleine bulle immobilière, HAL Laboratory inaugure son nouveau bâtiment à Kai,

au pied du mont Fuji, à 150 kilomètres de Tokyo, pour héberger la centaine d'employés qui travaillent pour le studio en avril 1991. Malheureusement trop optimiste, HAL Laboratory voit les bides s'enchaîner et ne parvient pas à rembourser la dette énorme contractée pour la construction de ses bureaux. En juin 1992, les caisses sont vides et HAL n'a d'autre choix que d'appeler à l'aide Hiroshi Yamauchi, président de Nintendo, pour lequel ils ont réalisé leur seul succès commercial récent quelques mois plus tôt : *Kirby's Dream Land*, le premier épisode de la série, sur Game Boy.

Appréciant la créativité, le fonctionnement et les fondateurs de HAL Laboratory, le président de Nintendo de l'époque accepte de renflouer le studio, à la condition qu'il ne développe plus qu'en exclusivité pour Nintendo, et que Satoru Iwata le dirige. Une très belle affaire pour le fabricant de consoles qui acquiert une équipe talentueuse et prolifique, qui signera de nombreux succès. En plus de produire des *Kirby* chaque année, ils épauleront APE Inc, le studio de Tsunekazu Ishihara, pour sortir *Mother 2*. Ils seront ensuite l'un des premiers studios à développer sur la future Nintendo 64, à un moment où les développeurs capables de créer des jeux 3D sont encore peu nombreux. Au moment où la console est présentée pour la première fois dans une version jouable le 24 novembre 1995 au Nintendo Space World, leur jeu *Kirby Bowl 64* (devenu au fil des années *Kirby Air Ride*, en 2003, sur GameCube) est alors l'un des deux seuls jouables par le public, avec *Super Mario 64*. Ils contribueront grandement à l'amélioration du kit de développement de la Nintendo 64 et à celui du GameCube, grâce à leur accès à la console avant tous les autres développeurs.

S'il y a une chose à retenir du studio, outre son expertise technique capable de redresser des projets et d'assurer tout type de commandes, c'est son adaptabilité. HAL Laboratory produit de nombreux concepts et prototypes de jeux sans licence en tête, puis greffe ensuite des univers dessus. Ainsi, *Super Smash Bros.* ne contenait aucun personnage Nintendo à l'origine et devait faire se combattre des ninjas. *Jack and the Beanstalk*, un projet de jeu de safari-photo lancé en 1996, finira par être transformé en *Pokémon Snap*, sorti en 1999. Même chose pour *Kirby : Au fil de l'aventure*, sur Wii, qui n'était pas un jeu Kirby à l'origine.

HAL Laboratory est également chargé de réaliser le premier *spin-off* et le premier jeu *Pokémon* en 3D à être commercialisé : *Pocket Monsters Stadium*, dit *Pokémon Stadium 0*, qui ne sortira qu'au Japon, le 1^{er} août 1998. Développée en quatrième vitesse et incluant seulement une quarantaine de créatures, cette adaptation permet aux joueurs de combattre les gagnants des tournois nationaux *Pokémon* de 1997 et 1998 et de jouer avec les monstres de sa partie Game Boy grâce au

Transfer Pak. En outre, cette version permettra des diffusions plus télégéniques des tournois sur TV Tokyo. Le jeu rencontre un tel succès, malgré son contenu chiche, que les ventes de la Nintendo 64 triplent la semaine de la sortie, et que la mise en vente du deuxième *Pokémon Stadium* comprenant les 151 créatures (le premier que l'on a donc connu en Occident) sera précipitée moins d'un an plus tard, en avril 1999. Ce deuxième épisode devait à l'origine sortir sur le 64DD, extension physique de la Nintendo 64 sans cesse repoussée sur laquelle les plus gros jeux de la console devaient paraître, et qui sera au final un échec cuisant. Si l'effet *Pokémon* ne sera pas suffisant pour permettre à la Nintendo 64 de rattraper la PlayStation, en tête de la course des consoles de salon à la fin des années 90, nul doute que la licence aura permis de limiter la casse.

Dans une interview de la série *Iwata Asks* publiée sur le site de Nintendo pour assurer la promotion de leurs nouveaux jeux, Satoru Iwata expliquera avoir recodé lui-même le système de combat truffé de bugs de *Pokémon* pour l'adapter au jeu développé par son équipe, avant de le renvoyer à Game Freak, qui bénéficiera ainsi de l'expertise de HAL sur de nombreux points. Les deux studios se situent alors dans le même immeuble, où Nintendo installera la plupart de ses partenaires privilégiés.

Des spin-off pour Noël

En fin d'année, deux autres jeux voient le jour. D'abord, *Hey you, Pikachu !*, une sorte de simulateur de vie sur Nintendo 64 utilisant la reconnaissance vocale pour interagir avec le célèbre Pokémon. Mignon tout plein, le jeu permet au studio débutant Ambrella, monté grâce à l'aide de la société Marigul (une *joint-venture* entre le cabinet Recruit et Nintendo qui vise à constituer des équipes pour travailler sur Nintendo 64), de devenir un développeur privilégié opérant sur la licence *Pokémon* encore aujourd'hui, et notamment sur la série des *Pokémon Rumble*. L'adaptation du jeu de cartes sur Game Boy *Pokémon Trading Card Game* est quant à elle achevée fin octobre par Hudson Soft sous la supervision de Creatures, pour une sortie le 18 décembre. Une déclinaison du jeu de réflexion *Picross* sur Game Boy consacrée aux Pokémon est également annoncée avant d'être finalement annulée.

En ce Noël 1998, *Pokémon Or* et *Argent* n'est toujours pas en vue, ni même annoncé de nouveau. Qu'importe : la licence a déjà rapporté quatre milliards de dollars sur l'année, ce qui n'incite pas à la précipitation. Ironie de l'histoire, encore : Game Freak termine à ce moment-là *Click Medic*, un jeu développé... pour la PlayStation et édité par Sony, et qui restera exclusif au Japon. Le studio travaille aussi sur

le développement des versions internationales du premier *Pokémon*, tandis qu'*Or* et *Argent* doit être enrichi en contenu et en fonctions exploitant le *hardware* du Game Boy Color, sorti à l'automne. Au studio, on ne voit plus beaucoup Satoshi Tajiri, qui travaille de chez lui. Dépassé par le succès et les revenus engrangés par sa création, le génie vit mal la pression de Nintendo et des fans, qui ont des attentes énormes vis-à-vis d'une licence née sans aucun plan de route, ni de volonté de succès.

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

Chapitre III

Pokémon à la conquête du monde

«Je pense que les Américains ont mieux compris que les Japonais le concept de Pokémon. Les Japonais se focalisent sur Pikachu, mais je pense que ce qui est le plus important est sa relation avec les humains: Sacha est indispensable.»

- Satoshi Tajiri, 1999 -

Pokémon quitte le Japon

Des partenaires de choix

Fin 1997, tandis que *Pokémon Or* et *Argent* n'en finissent pas de ne pas voir le jour, la série prend la route de l'Occident. *Pokémon Bleu* et *Rouge* sortent le 1^{er} septembre 1998 aux USA, d'où le processus de localisation est coordonné, et en octobre 1999 en Europe. Si chaque branche de Nintendo fait traduire ses jeux directement du japonais, au Japon, grâce à des traducteurs, le dessin animé est adapté et une grande part du marketing organisée par un partenaire de confiance de Nintendo of America : 4Kids et sa filiale Leisure Concepts, Inc. Cette firme, spécialisée dans la production et l'exploitation de produits dérivés pour enfants, a signé dès 1987 un accord avec le consolier en vue d'utiliser et de commercialiser ses licences, notamment à l'époque *Super Mario* et *The Legend of Zelda*. Consulté dès le début du projet d'import de *Pokémon* en Occident, c'est 4Kids, détectant le potentiel du projet, qui a en grande partie réussi à convaincre un Nintendo of America hésitant à se lancer. Ils récupèrent donc logiquement, dès 1997, la charge d'adapter la constellation de produits dérivés *Pokémon* aux États-Unis (puis dans le monde entier, hors Asie), ainsi que de trouver des partenaires pour exploiter la licence de diverses façons.

De son côté, Nintendo s'occupe des jeux et garde l'indispensable droit de veto sur les produits finis. Seule exception au contrat de licence de 4Kids : les cartes à collectionner, confiées immédiatement au niveau mondial à l'éditeur de jeux Wizards of the Coast, qui avait créé et lancé le jeu de cartes *Magic : l'Assemblée* quelques années auparavant.

Occidentaliser Pokémon



Des pans entiers à retravailler

Si le succès colossal de *Pokémon* au Japon a retenti jusqu'en Europe et aux États-Unis, l'export de la franchise en Occident est d'abord considéré avec tiédeur. Ishihara estime à moins de 1 % les chances de réussir en Amérique pour le jeu, qu'il ne voit voué au succès que sur le marché intérieur nippon. Pour Nintendo USA, le challenge est donc de taille. La licence et ses différents dérivés, tout particulièrement le

dessin animé, sont jugés très japonais, ce qui est un énorme frein à une époque où l'animation nipponne était quasi inexistante sur les chaînes de télé américaines, à la différence de la France. Une autre crainte des équipes américaines concerne également le genre abordé : il ne s'agit pas d'un jeu d'action, et il y a au contraire énormément de textes à lire. À l'époque, les RPG japonais ne sont pas encore nombreux à avoir quitté l'Archipel, et aucun d'entre eux ne s'était jusqu'alors adressé aux enfants. De plus, comme l'avait découvert Tajiri à l'époque de *Quinty*, les pays occidentaux semblent avoir un problème à s'appropriier les personnages « mignons ».

4Kids et Nintendo doivent donc entreprendre un gros travail d'occidentalisation du produit. Lorsque l'adaptation commence, durant l'automne 1997, l'une des hypothèses de travail annoncées à la presse par le président de Nintendo, Hiroshi Yamauchi lui-même, est la modification du design d'un nombre important de Pokémon. Tajiri et Ishihara découvrent alors, médusés, que Pikachu deviendrait une sorte de gros chat tigré agressif, seule la queue de la créature originale étant conservée. Ils arrêtent net ce projet en posant leur veto et imposent qu'aucun élément graphique du jeu, hormis les textes, ne soit retravaillé. Une composante clef doit cependant être modifiée, au grand désespoir d'Ishihara, Tajiri et de l'équipe *Pokémon* : le nom des créatures elles-mêmes. S'il était initialement prévu de les conserver, les traducteurs convainquent rapidement les créateurs que les dénominations japonaises seront un trop gros frein pour les jeunes joueurs, sans compter les risques de double sens malencontreux. « On avait un problème dès les *starters*, avec *Zenigame* (Carapuce) et son évolution finale *Kamex* (Tortank), qui sonnent comme “ un camé ” en français », explique Julien Bardakoff, le traducteur français des deux premiers jeux et des deux premières générations de *Pokémon*. Validés un à un par Ishihara et son équipe, les nouveaux noms demandent un travail créatif de longue haleine.

Une localisation sous pression

Pour l'adaptation des jeux, les traducteurs de chaque filiale de Nintendo en Europe sont envoyés directement au Japon pour travailler, comme cela se faisait à l'époque. Les opérations sont coordonnées par un employé de Nintendo USA, « dingue de *Pokémon* au point d'avoir appelé sa fille Mew », raconte Julien Bardakoff. Les traducteurs travaillent directement chez Game Freak, et suivent le rythme de travail atypique du studio, de 10 ou 11 heures du matin jusque très tard dans la nuit. Ils alternent également avec des travaux sur les autres jeux de Nintendo en préparation à l'époque à Kyoto. La principale préoccupation de l'équipe - et difficulté pour les traducteurs

- est de conserver la symbolique et la poésie des noms originaux, qui font souvent référence à des légendes, anecdotes et jeux de mots typiquement japonais.

Si les textes du jeu sont une formalité, qui permettent même au traducteur de prendre quelques libertés et d'ajouter des traits d'humour spécifiques à son pays (le nom du rival Régis, référence au fameux « Régis est un con » des Nuls ; de nombreuses phrases décalées dans les descriptions du décor ou les cris d'attaque des dresseurs, etc.), l'étymologie de chaque nouveau nom de Pokémon doit être expliquée dans le détail. Feutre à la main pour écrire et dessiner sur un tableau blanc, les traducteurs doivent, des heures durant, raconter quelles ont été les sources d'inspiration de leurs propositions, quelles en seraient la prononciation, vérifier si cela correspond au tempérament de la créature qui crie son nom dans la série animée... Et quand un nom est accepté, rien n'est encore joué : il doit ensuite passer le contrôle juridique. Chaque Pokémon étant amené à devenir une marque, il ne faut pas que le nom ait été précédemment déposé. C'est d'ailleurs au cours de la localisation pour les USA que la marque *Pokémon* s'impose officiellement en lieu et place de *Pocket Monsters*. En cause : l'existence d'une gamme de figurines pour enfants au nom proche, *Monster in My Pocket*, née en 1990, qui avait déjà attaqué en justice Nintendo lors de la sortie japonaise de *Pokémon*. Ce nouveau nom, qui s'était de toute façon déjà imposé dans toutes les bouches au Japon (les titres d'œuvres populaires se voient contractés via leurs premières syllabes), deviendra donc le nom définitif de la franchise à l'export.

Pour les noms français, Julien Bardakoff séduit les Japonais avec une traduction inspirée, meilleure que l'américaine en de nombreux points. Il sera d'ailleurs rappelé pour traduire la deuxième génération, travail qui présentera alors moins de difficultés. Les clins d'œil à la mythologie des oiseaux légendaires en français (Râ pour Sulfura, Thor pour Électhor et Odin pour Artikodin) sont ainsi une spécificité de notre version, qui traduit bien leur aspect divin. Les noms font aussi bien référence à des expressions idiomatiques (Tadmorv, Grotadmorv) qu'aux contes (Farfuret pour un farfadet et un furet), ou traduisent simplement l'idée d'évolution (Roucool, Roucoups, Roucarnage ; Bulbizarre, Herbizarre, Florizarre). Même les noms trouvés en fin de projet (Canarticho), malgré la fatigue, finiront par sembler naturels et deviendront cultes. Si la localisation se déroule correctement, la pression est tout de même là : les enjeux sont énormes, et il n'est pas question de se loupier.



Adapter et distribuer le dessin animé

Si la localisation des jeux se passe relativement bien, celle du dessin

animé par 4Kids s'avère plus délicate. Le projet de redessiner les monstres est heureusement abandonné, mais les aventures de Sacha se déroulent tout de même très clairement au Japon, comme dans le jeu, et cela pose problème. Le dresseur de Pokémon et ses amis mangent des *onigiri* ? Ils sont remplacés par des burgers. De la même façon, les cérémonies traditionnelles japonaises deviennent des fêtes Pokémon, et les personnages typiquement nippons (prêtres, ninjas, samourais) de simples caricatures aux voix exagérées... Des blagues, trop japonaises, ou des gags, trop « violents », sont également coupés ou réécrits. Les rares passages laissant transparaître de vagues allusions à la sexualité sont édulcorés. Plus ennuyeux, certains épisodes doivent complètement passer à la trappe, quand bien même ils sont importants et plantent le décor au début de la série : un épisode où James, de la Team Rocket, se travestit n'est pas diffusé ; un autre, au Parc Safari, disparaît, car Sacha est menacé à plusieurs reprises avec une arme à feu ; enfin, bien sûr, l'épisode de Porygon tombe aux oubliettes. Si ces modifications sont regrettables, elles étaient malheureusement la norme pour tous les *anime* diffusés aux États-Unis, et le sont encore aujourd'hui, même si la culture de l'animation japonaise est désormais plus répandue.

D'autres censures ou reports de diffusion auront également lieu à travers le monde. Le Pokémon Lippoutou, au visage noir, est pointé du doigt aux USA car associé à la tradition raciste du *blackface*, des comédiens blancs se maquillant la peau pour incarner des Afro-Américains. Il est ainsi effacé de tout le dessin animé dans cette version mondiale. Les épisodes susceptibles de retentir avec l'actualité, comme le 11 septembre 2001, les tremblements de terre et tsunamis ou le naufrage d'un ferry ayant fait plus de 300 morts le 16 avril 2014 en Corée du Sud, sont également supprimés ou décalés. Depuis 2011 et le séisme qui a ravagé le Japon, la série animée se garde de montrer à l'écran des attaques sismiques, précédemment utilisées par les Pokémon de type Sol.

Le débarquement

Vers l'Amérique et au-delà



Un potentiel démontré au Japon

Le dossier de la sortie américaine de *Pokémon* est tout à fait différent du lancement japonais. Au Japon, le marketing s'est construit au fur et à mesure du succès grandissant du jeu. Aux États-Unis, c'est

tout l'inverse. Bénéficiant du retour d'expérience nippon et d'une galaxie infinie de produits existants et d'exemples de partenariats (de la nourriture aux fournitures scolaires, en passant par le pelliculage d'avions et les magasins dédiés), il s'agit d'imposer directement le phénomène dans son ensemble en s'appuyant sur toutes les dynamiques possibles. Le projet est confié à une vétérane de Nintendo of America, Gail Tilden, qui y travaille depuis 1987 et a notamment œuvré au lancement de la NES et à la création du magazine officiel *Nintendo Power*. Le fait que l'importation de *Pokémon*, un produit compliqué à appréhender et susceptible d'être accusé d'abrutir les enfants, soit *managée* par une mère de famille contribuera sans nul doute à la réussite américaine de la licence.



La série télé comme cheval de Troie

Pokémon commence à être présenté aux professionnels dès le début de l'année 1998, lors du salon NATPE (National Association of Télévision Program Executives), qui se tient à La Nouvelle-Orléans au mois de janvier. Alors que la diffusion est arrêtée au Japon suite au « choc *Pokémon* », la filiale de distribution télévisuelle de 4Kids, Summit Media, tente de convaincre diverses chaînes d'acheter le programme en syndication (les très nombreuses chaînes locales américaines achètent et diffusent une à une le programme à leur guise). Comme prévu, celles-ci sont hésitantes, échaudées par les derniers échecs de l'animation japonaise aux USA et la mauvaise presse autour de la licence. Lors de l'annonce du début de l'adaptation de *Pokémon* pour les États-Unis, plusieurs journaux ont dégainé des titres sensationnalistes à propos de l'arrivée de ce dessin animé qui hypnotise jusqu'au malaise les enfants.

Les chaînes indépendantes qui signent le dessin animé en syndication ont, pour la plupart, l'idée en tête de l'écouler en le diffusant tôt le matin, dans la case pré-matinale, entre 6 h et 7 h. Si elles se laissent tenter, c'est parce qu'elles sont alléchées par une promesse du département commercial de Nintendo : sur les 14 millions de dollars de marketing prévus pour le lancement, 5 millions seront en effet investis en publicités télé d'ici la fin de l'année 1998 pour promouvoir les jeux, les spots étant bien évidemment achetés en priorité sur les chaînes diffusant *l'anime*, dans les créneaux correspondants. Malgré cet accueil timide, pour ne pas dire froid, qui préfigure celui de la présentation du programme au MIPTV (Marché international des programmes de télévision), salon européen équivalent qui se tient en avril à Cannes, Summit Media repart relativement satisfait. Lorsque la diffusion du dessin animé aux USA commence le 7 septembre 1998, *Pokémon* peut être potentiellement

regardé par près de 92 % des foyers américains, ce qui n'est pas négligeable, et permettra un premier contact avec la licence pour de très nombreux enfants.

Un lancement en grande pompe

Dès le début de l'année 1998, Nintendo prépare une véritable rampe de lancement pour *Pokémon*. À partir d'avril, le magazine officiel de la firme, *Nintendo Power* (plus de 650 000 lecteurs à l'époque), consacre chaque mois plusieurs de ses pages à la présentation de *Pokémon*. En mai, les versions *Bleue* et *Rouge* ainsi que plusieurs jeux dérivés sont présentés à l'E3 (ils l'avaient déjà été en 1997, mais beaucoup plus modestement). Nintendo annonce la nouvelle licence pour sa rentrée, avec un plan marketing hors norme. Les hostilités commencent réellement le 27 août 1998. Nintendo organise une énorme fête *Pokémon* à Topeka, capitale de l'État du Kansas. La ville n'est pas tant choisie pour sa localisation (au centre-est des États-Unis) ou l'importance de sa population (elle est loin d'être une mégalopole), mais pour une raison finalement assez triviale : son nom amusant, qui rappelle Pikachu. Nintendo a vu les choses en grand : mille enfants de la ville sont invités à une journée d'activités, pendant laquelle ils pourront notamment essayer en avant-première le jeu. Dix voitures Volkswagen New Beetle aux couleurs de Pikachu (petites oreilles et queue incluses), qui ne passent pas inaperçues et serviront de stations d'essai itinérantes des jeux à travers l'Amérique, sont là. Après la projection du premier épisode sur grand écran, les enfants se voient offrir un repas par KFC (premier fast-food partenaire de la licence, qui rhabillera ses restaurants à l'effigie de Pikachu aux frais de Nintendo), puis assistent à un show aérien avec parachutistes, effets de fumées et largage de milliers de peluches et *goodies* sur le lieu des festivités. Le ton est donné : *Pokémon* arrive avec force, et a bien l'intention de se faire connaître.

Comme au Japon, la montée en puissance prendra un aspect viral très marqué. Malgré les craintes quant à l'univers trop « mignon » et pas assez « cool », les enfants adhèrent pleinement et adoptent les Pokémon. *Pokémon Rouge* et *Pokémon Bleu* sortent aux USA le 28 septembre et se vendent à 200 000 exemplaires en un week-end, soit le double du démarrage nippon. Les produits dérivés s'arrachent, qu'ils soient officiels, contrefaits ou directement importés du Japon, témoignant d'un engouement immédiat et puissant qui incite Nintendo of America à soutenir au mieux le phénomène. *Pokémon* arrive également juste après la mode importante, quoique très éphémère, des Tamagotchi, et la crainte est de retomber dans l'oubli aussi vite qu'eux. En novembre, le jouet électronique Pokémon Pikachu

débarque, suivi en décembre du jeu de cartes signé Wizards of the Coast et de produits dérivés réalisés par le leader du jouet Hasbro.

Une montée en puissance bien accompagnée

Phénomène de la fin d'année 1998, le succès de *Pokémon* doit être amplifié en 1999, ce que parviendra à faire Nintendo. La presse ne s'intéresse plus au phénomène par l'angle racoleur de la dangerosité, à l'exception de quelques médias conservateurs qui relaient des cris d'indignation essentiellement en provenance de communautés religieuses, ou de psychologues traditionalistes. Il s'agit principalement de comprendre cet engouement venu du Japon. Les journalistes sont fascinés et s'interrogent sur ses limites. Ils rapportent que *Pokémon* est littéralement partout sur l'archipel nippon, et se demandent si cela sera le cas également aux USA, ou bien si la bulle se dégonflera. On s'interroge évidemment aussi beaucoup sur les effets pour les enfants, et *Pokémon* parvient à faire bouger les lignes dans des médias pourtant loin d'être acquis à sa cause. La presse est fascinée par la qualité du produit, qui réunit les enfants de tous les âges et de toutes les origines, pourvu qu'ils soient aussi téléspectateurs ou joueurs de *Pokémon*. L'aspect social du jeu a réellement pris, tant et si bien que ce sont rapidement les enseignants qui sont dépassés. Les cartes, jouets et consoles sont progressivement interdits dans les écoles tant ils captent l'attention des enfants et causent des disputes en raison d'échanges ratés et de vols. « Depuis dix ans que je suis principale, je n'avais jamais eu à bannir un jouet en particulier, mais dans ce cas précis, je n'ai pas eu le choix », confie une directrice d'école en 1999 à la chaîne d'infos CNN. Certains parents tombent aussi dans la marmite et partagent l'engouement de leurs enfants, qui trouvent une grande motivation à faire leurs devoirs si, ensuite, ils ont le droit de jouer à *Pokémon*. Quelques cas d'addiction sont évidemment rapportés, mais pas au point de faire oublier le côté positif de la licence, qui met l'accent sur l'amitié, les responsabilités, le travail et la non-violence.

Dès février 1999, le réseau télé Warner Bros. achète les droits de diffusion de *Pokémon* pour son bloc de programmes pour enfants « Kids WB », livré tel quel aux dizaines de chaînes affiliées. C'est un énorme succès, avec une audience qui augmente, selon les cibles (enfants de tous âges, garçons, garçons de moins de 10 ans, etc.), de 50 à 150 % par rapport à l'année précédente à la même époque. Diffusé à 10 h le samedi matin, le dessin animé est le plus regardé du pays et permet à Warner de doubler tous ses concurrents, notamment le bloc Fox Kids et ses *Power Rangers*. Les autres dessins animés programmés (notamment *Batman Beyond*) profitent fortement de la présence de *Pokémon* en fin de matinée. L'opération est très rentable et

la série animée se révèle être un joyau qu'il ne fallait pas laisser passer. Fox Kids, qui s'était vu proposer *Pokémon*, tentera de se rattraper en achetant la série pour ses canaux payants européens et en mettant à l'antenne *Digimon*, qui certes connaîtra elle aussi le succès, mais sans jamais faire de l'ombre à *Pokémon*.

Pour soutenir le phénomène, comme au Japon, Nintendo signe à tour de bras les accords de licence. En plus des jeux, ce ne sont pas moins de mille produits dérivés différents qui voient le jour en 1999 (livres, pyjamas, autocollants, tatouos, serviettes, parapluies, sac à dos...), au travers de plus d'une centaine de partenaires. Sur Internet, alors en cours de démocratisation, *Pokémon* est le deuxième sujet le plus recherché en 1999 selon Yahoo, et des centaines de sites et pages dédiés sont créés, donnant naissance à l'une des communautés de fans en ligne les plus actives. Les *spin-off* sortent sans tarder aux USA. *Super Smash Bros.* débarque dès le mois d'avril sur Nintendo 64, trois mois après sa sortie japonaise. *Pokémon Pinball* suit sur Game Boy en juin, dix semaines après sa parution nippone, et réalise un démarrage record avec 260 000 cartouches écoulées en trois semaines. *Pokémon Snap* sort enfin au cœur de l'été, le 30 juillet, là aussi seulement quatre mois après le Japon. Enfin, pour la rentrée, c'est au tour des États-Unis de recevoir le quelque peu décevant (mais cartonnant) *Pokémon jaune* en octobre 1999, alors que les versions *Or* et *Argent*, réellement attendues, s'apprêtent enfin à sortir au Japon. *Pokémon Stadium*, initialement prévu pour Noël, se voit repoussé à mars 2000. Le film sort enfin le 10 novembre, là aussi adapté par 4Kids (la musique est remplacée et le scénario partiellement réécrit pour faire de Mewtwo un grand méchant), réalisant le meilleur démarrage de sa semaine et rapportant plus de 85 millions de dollars. Le pari est réussi pour Nintendo USA. Au cours de sa première année américaine, *Pokémon* a rapporté près d'un milliard de dollars et plus de 4 millions de cartouches de *Pokémon Bleu* et *Rouge* ont été écoulées. Le phénomène vidéoludique le plus fou de l'histoire est parvenu à s'exporter.

Pokémon sur le Vieux Continent



Un retour d'expérience bien utile

L'Europe sera la dernière à céder à la Pokémania. Elle y succombera cependant encore plus vite et plus facilement que le Japon et les États-Unis, en bénéficiant d'un savoir-faire marketing désormais éprouvé. Les mêmes recettes qu'au lancement américain seront appliquées en 1999 pour l'Europe de l'Ouest, à la seule différence que certains territoires jugés de trop petite taille ne bénéficieront pas d'une

localisation complète (les Pays-Bas, la Grèce, les pays scandinaves et l'Europe de l'Est ne voient leurs jeux paraître qu'en anglais). Le dessin animé est généralement d'abord diffusé une première fois sur une chaîne payante, suivi de la sortie du jeu puis d'une montée en puissance après diffusion de *l'anime* à une audience plus large. Événements de lancement, tournois, produits dérivés, distributions de VHS promotionnelles... La machine est rodée. La principale différence est finalement qu'il faudra rattraper un important retard. *Pokémon Bleu* et *Rouge* débarquent sur le Vieux Continent le 5 octobre 1999, soit plus de trois ans et demi après leur parution japonaise... et six semaines avant la sortie nippone d'*Or* et *Argent*, enfin, qui ont pu être tranquillement achevés et techniquement adaptés au Game Boy Color après que Game Freak a fini de coder les traductions européennes de *Bleu* et *Rouge*.

Les magazines consacrés aux jeux vidéo sont alors au sommet de leur gloire (et immensément lucratifs pour leurs éditeurs), ils s'approvisionnent en infos directement au Japon et ont tout intérêt à *spoiler* sans vergogne les lecteurs avides d'informations auxquelles tous ne peuvent pas (encore) accéder grâce au Net. De plus, la relève de la Nintendo 64 et du Game Boy sont déjà activement en préparation : les deux consoles seront présentées au même événement, le Nintendo Space World 2000, en août de la même année. Nintendo a donc tout intérêt à faire vite, tant l'obsolescence de ses propres consoles le guette. Les jeux dérivés sortiront donc à la vitesse d'une attaque éclair. *Pokémon Jaune* paraît au mois de juin 2000, pour relancer la portable de Nintendo avant l'été, puis les quatre *spin-off* (*Pinball*, *Stadium*, *Snap*, *Trading Card Game*) débarquent tous à l'automne afin d'être déjà en rayons pour les fêtes de fin d'année. Au même moment, *Or* et *Argent* arrivent aux États-Unis. Leur traduction européenne a été mise en route quasi immédiatement après celle de *Bleu* et *Rouge*, ce qui permettra aux titres de paraître chez nous le 6 avril 2001, après « seulement » un an et demi d'attente. Le titre est là aussi encadré par des *spin-off* (*Puzzle League* sur Game Boy Color, et *Puzzle Challenge* sur Nintendo 64), et la fin de la déferlante arrive en octobre avec *Pokémon Cristal* (l'édition améliorée d'*Or* et *Argent*), ainsi que *Pokémon Stadium 2* sur Nintendo 64. La sortie des films est également accélérée : le premier, *Mewtwo contre-attaque*, sort au cinéma en avril 2000, suivi en décembre par le deuxième, *Le pouvoir est en toi*. Avec cinq sorties de jeux en 2000 et autant en 2001, Nintendo donne le sentiment d'avancer avec urgence. Le phénomène, concentré, ouvre la voie aux critiques, et donne l'impression d'une mode qui s'estompera vite. Le succès sera pourtant au rendez-vous et les enfants européens craqueront tous, à leur tour, pour Pikachu et ses amis : à la fin de l'année 2000, ils ont permis à *Pokémon* de dépasser les 55 millions de

Une cartouche vendue toutes les quatre secondes en France

Fin 1999 et en 2000, la France n'échappe évidemment pas non plus à la Pokémania. À la fin 2000, Nintendo France annonce, triomphant, avoir engrangé plus de 150 millions d'euros de chiffre d'affaires avec la licence. Le consolier a vendu plus de 2,5 millions de cartouches rien que dans l'Hexagone. C'est énorme : il n'y a guère plus d'un ou deux jeux par an qui arrivent, aujourd'hui, à dépasser le million de copies vendues sur notre territoire (*FIFA*, *Call of Duty* à son meilleur, *GTA*). Les cartes rencontrent également un franc succès : 600 millions ont été écoulées fin 2000, et *Pokémon* est, comme ailleurs, progressivement banni des cours de récréation en raison des vols et querelles entraînées par les échanges.

En France comme ailleurs, le dessin animé a été l'un des principaux moteurs du succès. Pourtant, *Pokémon* aurait pu avoir chez nous un tout autre destin que celui que l'on connaît. *L'anime* a en effet failli être diffusé sur France Télévisions, car lors des présentations organisées par 4Kids, la série n'avait pas immédiatement séduit la directrice des programmes jeunesse de TF1 de l'époque, Dominique Poussier. C'est sur les conseils du patron francophone de Fox Kids, Haim Saban, regrettant de ne pas avoir lui-même acheté *l'anime*, qu'elle finira par se laisser convaincre, d'autant plus que l'accord était avantageux, le droit d'édition des produits dérivés *Pokémon* étant inclus dans les contrats de diffusion. « J'aurais laissé passer *Pokémon*, cela m'aurait très probablement coûté ma carrière », nous a confié l'ancienne directrice jeunesse. Diffusé en clair à partir du 3 janvier 2000 le matin sur TF1, *Pokémon* atteindra jusqu'à 70 % de part de marché sur les moins de 15 ans durant sa première année. Du jamais vu. L'engouement est tel que la première chaîne programme 156 épisodes sur sa grille dès la première année, les mercredis, samedis et dimanches matin.

En interne, une cellule dédiée à la licence est créée, pour mieux la vendre (une trentaine d'accords en un an, malgré des validations japonaises qui prennent parfois plusieurs mois), ainsi que pour en assurer la communication, tant à destination des enfants qu'à celle des détracteurs. « Une équipe de jeunes geeks incollables et complètement fans. » Pour faire face aux critiques, TF1 fait visionner tous les épisodes par un psychologue (le processus normal avant d'autoriser une diffusion), mais lui commande également un argumentaire mettant en avant les qualités éducatives et l'innocuité de chaque épisode de la série, ce dernier pouvant être expédié en un clin d'œil à

tout média inutilement alarmiste. *Pokémon* est ainsi décliné à toutes les sauces, et les enfants adorent. « Les adultes ne comprenaient absolument rien à *Pokémon*, c'était donc un univers réservé aux enfants, qu'eux seuls maîtrisaient », analyse Dominique Poussier pour expliquer l'immense carton de la licence en France. Pour approfondir la façon dont les enfants se sont appropriés *Pokémon* comme aucune autre franchise, notamment grâce à l'importance typiquement japonaise du savoir et de l'échange de connaissances, vous pouvez vous plonger dans le livre collectif *La grande aventure de Pikachu : grandeur et décadence du phénomène Pokémon*, dirigé par Joseph Tobin. Paru en 2004 aux États-Unis, avec pour hypothèse que *Pokémon* semblait doucement dans l'oubli, il a été traduit en français en 2013 par les éditions Pix'n love.

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

Chapitre IV

Faire durer la Pokémania

« À cette époque, je travaillais en me disant qu'après la sortie d'Or et Argent, mon travail en ce qui concerne Pokémon serait terminé. Pour moi, Or et Argent étaient la ligne d'arrivée. »

- Tsunekazu Ishihara, 2009 -

La deuxième génération comme ligne d'arrivée

Terminer Or et Argent



Junichi Masuda à la manœuvre

En 1998, chez Game Freak, la tension monte doucement. Après avoir décidé en mars de repousser le jeu à une date indéterminée, le studio commence à être accaparé par la traduction de *Rouge et Bleu*, et le développement des versions *Or* et *Argent* n'avance pas. Le processus créatif stagne, ces nouveaux titres ressemblant en effet beaucoup trop à la génération précédente. Pourtant, le bestiaire est très vite réalisé afin d'être intégré progressivement à la série télé pour faire monter l'attente des fans. Malgré les efforts d'Ishihara pour filtrer les soucis liés au marketing, Tajiri et une partie de l'équipe sont mobilisés par les produits dérivés. Tajiri n'a pas de recette miracle sous la main pour faire de ce nouveau jeu un énorme succès. *Or* et *Argent* souffrent d'une déficience de créativité ; une qualité qui avait fait la renommée du titre de 1996.

Junichi Masuda, détaché sur d'autres projets, est alors promu coréalisateur pour prendre en main le développement du jeu et le faire progresser d'un point de vue qualitatif. Il réalisera par la suite chacun des épisodes principaux de la franchise, instaurant au passage quelques règles qui ont toujours cours. Il embarque sa jeune équipe avec lui en voyage de repérage dans la région du Kansai. Kyoto et ses environs seront source d'inspiration, et de cette contrée naîtra la nouvelle région, Johto. Il conserve également la méthode qui a permis au premier *Pokémon* de voir le jour : tester des idées en les incorporant au fur et à mesure, et en les retirant si nécessaire. Au final, l'essentiel du travail consiste surtout à améliorer la forme du jeu, plutôt qu'à en bouleverser le fond, en plus bien sûr d'imaginer un tout nouveau monde à explorer.



Des améliorations par dizaines

C'est avec cette progression par petites touches, toujours sans plan précis, que de nombreux progrès sont faits, notamment au niveau de l'ergonomie du jeu, bien meilleure que dans le premier titre. Par exemple, le sac offre enfin des compartiments de rangement, afin de trier les objets. Un certain nombre de fonctions sont réunies dans le

PokéMatos, un nouvel outil qui fait office de radio diffusant des musiques aux effets utiles (plus de rencontres de Pokémon sauvages, réveiller les Ronflex endormis...), mais aussi de téléphone pour recevoir des appels des personnages importants et des dresseurs du jeu, que l'on peut désormais combattre à nouveau. La quantité d'expérience à gagner pour un Pokémon avant qu'il ne monte de niveau est également indiquée à l'écran, et de nouvelles Poké Balls font leur apparition. De nombreux événements sont aussi liés à l'heure et au jour de la semaine ou au temps qui passe, comme les baies à cueillir chaque jour. En plus des mascottes Ho-oh et Lugia, respectivement sur les jaquettes d'*Or* et *Argent*, d'autres nouveaux Pokémon légendaires sont intégrés, permettant d'enrichir la série animée et les films. Entei, Suicune et Raikou doivent être ainsi chassés lors de leurs rares apparitions dans les hautes herbes. Le cadeau mystère fait également son apparition, pour inciter les joueurs à se rapprocher pour partager, même sans échanger de Pokémon : en connectant deux Game Boy Color grâce à leur port infrarouge, chaque joueur obtient un objet aléatoire. Enfin, l'incroyable surprise du chef : ce ne sont pas huit, mais seize badges qui doivent être récupérés en tout. Une fois l'aventure principale terminée, le joueur a accès à une version remaniée de la région de Kanto, celle des premiers jeux, pour prolonger la partie en combattant les anciens champions d'arène.

Masuda a également de nombreuses idées pour renforcer les mécaniques du *gameplay* et satisfaire les joueurs avides d'un jeu plus profond et stratégique. Les premiers chantiers sont l'ajout de deux nouveaux types, Acier et Ténèbres, et la division de la statistique Spécial en Attaque Spéciale et Défense Spéciale pour plus de clarté et de variété. Les Pokémon chromatiques, c'est-à-dire de couleurs différentes, extrêmement rares (une chance sur 8192 d'en rencontrer), font également leur apparition, tout le comme le Pokérus (un virus contagieux bénéfique, puisqu'il facilite l'augmentation des statistiques pour une période donnée), ainsi que le système de reproduction via la pension, les Pokémon étant désormais mâle ou femelle. Le principe de statistiques invisibles est également amélioré et les Pokémon peuvent désormais tenir des objets. Sans toucher au principe du jeu ni à la plupart des règles établies, Game Freak parvient à réinventer son titre grâce à ces différents ajouts. *Pokémon Or* et *Argent* sont en tous points meilleurs que leurs prédécesseurs et offrent un contenu considérablement plus consistant, avec des dizaines d'heures de jeu supplémentaires pour s'occuper une fois la partie terminée. Le renforcement de « l'après-jeu » pour satisfaire les inconditionnels fidèles sans gêner ceux qui n'ont pas la prétention de compléter leur Pokédex sera l'une des clefs du succès des futurs jeux *Pokémon*.

Une sortie remarquée

Annoncés une première fois pour juin 1999, *Or* et *Argent* sortent finalement le 21 novembre au Japon, avec force promotions. Le deuxième film, centré sur le Pokémon légendaire Lugia, sort quant à lui en juillet pour faire découvrir les nouveaux monstres de la prochaine génération au public. Une nouvelle vague de cartes est également éditée à l'effigie du nouveau bestiaire, qui a augmenté de cent monstres. Une nouvelle fois, et cette fois-ci de façon totalement assumée, Game Freak cache un nouveau Pokémon secret dans son jeu, Celebi, qui ne pourra être obtenu que par des distributions officielles qui font sensation au Japon. Enfin, le jeu est accompagné d'une nouvelle version du jouet électronique Pokémon Pikachu, qui permet d'obtenir diverses récompenses. La compatibilité du titre avec l'imprimante Game Boy, sortie peu avant, s'avère également un bon moyen de mettre en avant cet accessoire original. Nintendo se lance alors à corps perdu dans le marketing transversal.

Or et *Argent* se vendront à plus de six millions d'exemplaires au Japon en six mois, malgré des difficultés d'approvisionnement liées à une catastrophe climatique. Dans le monde, le jeu, très attendu, est accompagné du même dispositif de communication. En tout, vingt-trois millions de cartouches seront écoulées. *Rouge*, *Vert*, *Bleu* et *jaune*, dont les ventes sont relancées, finiront par atteindre, eux, les quarante-cinq millions de jeux vendus dans le monde.

Préparer l'avenir : la naissance de The Pokémon Company

L'année 2000 est plus calme pour *Pokémon* du côté du Japon. Game Freak prépare, de nouveau, une troisième version complémentaire pour la deuxième génération, *Pokémon Cristal*, dont plus de six millions de cartouches s'écouleront. Compatible uniquement avec le Game Boy Color, cette édition propose pour la première fois de choisir le sexe du protagoniste au début de la partie, et donc d'incarner une dresseuse. Comme pour *Jaune* en son temps, les ajouts ne sont pas vraiment nombreux, avec quelques lieux et intrigues légèrement modifiés. Les plus gros changements sont l'ajout de la Tour de Combat, où l'on affronte des dresseurs dans des tournois façon *Pokémon Stadium*, et la compatibilité des versions japonaises avec un nouvel accessoire, le Mobile Game Boy Adapter, pour disputer des combats et échanger des Pokémon en ligne en reliant sa console à son téléphone mobile. Adeptes des gadgets et des produits pour mobiles, Ishihara poussera régulièrement l'équipe de Game Freak à

expérimenter ce genre de matériel additionnel. Cela permettra notamment à *Pokémon* de devenir rapidement l'une des franchises les plus connectées de l'empire Nintendo. En même temps que *Cristal*, qui sort le 14 décembre 2000 au Japon, HAL Laboratory livre le troisième épisode de *Pokémon Stadium* sur Nintendo 64, compatible avec la nouvelle génération. Très abouti et rempli de mini-jeux, il s'écoulera plus de 2,5 millions d'exemplaires, malgré une sortie tardive dans la vie de la Nintendo 64.

Face au succès commercial d'Or et Argent, pourtant envisagés comme les derniers épisodes de la jeune série *Pokémon*, Tsunekazu Ishihara décide de rester à bord et élabore ce que Satoru Iwata appellera quelques années plus tard dans une interview « la liste de ce qu'il fallait pour que l'aventure *Pokémon* puisse se poursuivre ». Les directives sont finalement assez simples : il faut prolonger la série animée, proposer un film chaque été et continuer à développer des jeux accessibles pour les nouveaux venus, sans jamais revenir en arrière sur les mécaniques déjà assimilées par les fans. Au cours de l'année 2000, Ishihara met également en place un chantier indispensable pour permettre l'exploitation à long terme de *Pokémon* : la création de The Pokémon Company. Originellement fondée en 1998 pour gérer les boutiques Pokémon Center, cette société doit récupérer, à moyen terme, l'ensemble des droits de *Pokémon* à travers le monde, qui appartiennent respectivement à Game Freak, Creatures et Nintendo. Avec l'explosion du nombre de licences accordées et d'exploitants de produits dérivés, les trois opérateurs ne peuvent que difficilement suivre avec précision la bonne utilisation de la franchise, et craignent surtout une dilution, aussi dangereuse que coûteuse, des droits d'exploitation. The Pokémon Company a donc vocation à centraliser les droits de la licence *Pokémon* pour pouvoir organiser au mieux son avenir. Elle est présidée dès sa fondation - et l'est encore aujourd'hui - par celui qui tire les ficelles du projet *Pokémon* depuis ses débuts, Tsunekazu Ishihara. Ce dernier passe alors la main à Hip Tanaka en ce qui concerne la présidence de Creatures. Dès octobre 2000, The Pokémon Company est officiellement à la tête de l'ensemble du business autour de *Pokémon*, jeux compris.

La société, qui gère donc également le marketing de *Pokémon*, fait office de cerveau. Elle répartit ensuite les tâches au sein de Game Freak (développement des jeux principaux), Creatures (*spin-off* et jeu de cartes) et Nintendo (distribution des jeux), et coordonne les partenaires producteurs de produits dérivés. La société en profite rapidement pour s'internationaliser, ouvrant Pokémon USA dès 2001 et Pokémon UK en 2003. Les deux branches fusionneront en 2009 pour devenir The Pokémon Company International, qui emploie plus de 400 salariés pour coordonner toute l'exploitation hors Asie et

Japon de *Pokémon*, de la sortie des cartes à jouer à la diffusion de la série animée en passant par le marketing des jeux ou l'organisation des événements et tournois. Ishihara, aidé par Iwata, parvient à imposer, contrat après contrat, The Pokémon Company comme interlocuteur unique. La société récupère, au fil des années, tous les droits qu'elle avait cédés : le jeu de cartes, repris à Wizards of the Coast en 2003, puis le dessin animé, en 2006. Un désaveu pour 4Kids qui avait pourtant, en 2001, pu acquérir 3 % de The Pokémon Company au titre de leur contribution à l'immense succès de *Pokémon* dans le monde. À cette occasion, un nouveau contrat d'exploitation courant sur cinq ans est signé. En 2005, 4Kids revendra ses 3 % à Nintendo, Game Freak et Creatures, pour la somme faramineuse de 960 millions de dollars, empochant au final un bénéfice de 234 millions dans l'opération. Le prix conséquent déboursé pour ces 3 % fait alors grimper à plus de 33 milliards de dollars la valorisation de The Pokémon Company. Aujourd'hui, la société japonaise fait travailler plus de 400 personnes à plein temps.

4Kids, de son côté, paiera cher son désengagement de la licence *Pokémon* : la société sera confrontée à plusieurs procès avec des ayants droit japonais, notamment ceux de *Yu-Gi-Oh !*, mais aussi avec The Pokémon Company. La société finira par faire faillite en 2011, sans toutefois disparaître. Ses activités seront reprises par Konami pour tout ce qui a trait à la franchise *Yu-Gi-Oh !*, et par le groupe de Haim Saban pour les contrats de télédiffusion et le fond de catalogue. Elle renaîtra fin 2012 sous le nom 4Licencing Corporation pour reprendre une petite activité d'exploitation de licences, à des années-lumière de la grande époque de 4Kids en termes d'ambitions.

Changer (littéralement) de génération

L'impression d'un déclin

En 2001, alors que les jeux Game Boy terminent leur tour du monde, le phénomène *Pokémon* est annoncé comme déclinant. En vérité, il est plutôt en train de trouver son rythme de croisière, subissant malgré lui l'analyse classique selon laquelle les modes des enfants, imprévisibles, sont chassées les unes par les autres. Un changement de génération, cette fois-ci de console, est également en cours. Le 24 août 2000, Nintendo présente au public japonais non pas une, mais deux nouvelles machines : le GameCube, de salon, et le Game Boy Advance, portable. La première est en développement depuis deux ans, avec la lourde tâche de succéder à une Nintendo 64

partie trop tard dans la course des consoles 3D, tandis qu'avec la sortie de la Dreamcast en 1998, la génération suivante arrive. La seconde est en développement depuis 1995, sa sortie ayant été repoussée grâce au succès surprise de *Pokémon*, qui a assuré un dernier sursaut de vie au Game Boy. Des prototypes révélés en 2009 dévoilent même qu'un Game Boy Color à écran tactile adoptant un design quasi identique à celui du futur Game Boy Advance SP a été créé en 1998, préfigurant bien avant l'heure la Nintendo DS.

Les sorties fin 2000 de *Pokémon Cristal* et *Pokémon Stadium 3* marquent donc la fin d'un cycle, tant pour la licence *Pokémon* que pour Nintendo, qui fait basculer un maximum de développements sur ses prochaines consoles. L'année 2001, marquée par les sorties japonaises du Game Boy Advance (le 21 mars) et du GameCube (le 14 septembre), est donc moins riche en jeux que les années précédentes. Surtout, un seul titre *Pokémon* voit le jour : *Pokémon Trading Card Game 2* sur Game Boy, le 28 mars 2001, exclusivement au Japon. Plus aucun jeu *Pokémon* ne paraît avant le 21 novembre 2002, avec les versions *Rubis* et *Saphir*, d'où l'impression d'un passage à vide pour la licence. En attendant la sortie de la troisième génération, *Pokémon* continue d'exister, mais au ralenti. La série animée se poursuit, de même que la production des films, à l'affiche chaque année en juillet. Celui de 2001, le troisième et dernier basé sur les titres *Or* et *Argent*, met en scène le 251^e Pokémon, Celebi. Le film de 2002 servira, lui, de véritable *teaser* à l'arrivée de *Rubis* et *Saphir* en mettant en scène Latios et Latias, deux nouveaux légendaires de la troisième génération. Pour occuper le terrain, Nintendo sort tout de même, pour les fêtes de fin d'année 2001, une petite console portable, comme les affectionne Ishihara, entièrement dédiée aux *Pokémon* : le Pokémon Mini. Le gadget peut recevoir plusieurs cartouches de jeux, développées par Nintendo et Jupiter, le studio à l'origine de *Pokémon Pinball* et de la série *Picross*. Au total, une dizaine de jeux verront le jour sur ce support. Pendant ce temps, les développements du nouvel épisode sur Game Boy Advance et des *spin-off* sur GameCube sont heureusement déjà bien engagés.

Repartir de zéro pour Rubis et Saphir



Un tournant pour la série

Immédiatement après la sortie de *Pokémon Or* et *Argent*, Junichi Masuda est confirmé et consacré dans son rôle de réalisateur des prochains épisodes principaux. Méthodique, sympathique, bon manager, créatif et présent depuis les débuts de Game Freak, il a

assuré une partie des recrutements et a su tisser des liens importants avec son équipe. Il a l'avantage d'avoir à la fois la pleine confiance de Tajiri, d'Ishihara, d'Iwata et de Nintendo. Ken Sugimori est de plus à ses côtés pour s'assurer de la continuité de l'esprit *Pokémon* et pour modérer certaines ambitions ou fausses routes qui pourraient être prises, notamment au niveau du design des monstres, qu'il valide lui-même un à un avant d'en réaliser les dessins. Le travail autour du jeu commence à proprement parler dès la fin de l'année 1999, alors que les premiers kits de développement du Game Boy Advance, dont les spécifications techniques ont été arrêtées, sont expédiés. Rapidement, l'équipe part en repérage sur l'île de Kyushu, d'où est originaire la famille de Masuda, pour proposer un environnement verdoyant et varié, le jeu n'étant cette fois enfin prévu qu'en couleur. Le défi est de taille. Si *Pokémon Or* et *Argent* ont pu être conçus sur le même moteur que *Bleu* et *Rouge*, à la manière d'une grosse extension des premières versions, il faut cette fois repartir de quasiment zéro, et sur un support inédit. Ce nouveau départ est d'autant plus marquant qu'il ne sera pas possible de relier *Pokémon Advanced*, nom de code du nouveau jeu, aux versions précédentes. L'une des premières problématiques soulevées par l'équipe est la possibilité d'opérer de grands changements pour l'avenir de la série, par exemple augmenter le nombre de capacités que peut utiliser un *Pokémon*, ou bien la taille de l'équipe. Les limitations, respectivement fixées à quatre et six, avaient été imposées pour des raisons techniques dans le jeu original. Mais elles ont aussi forcé les développeurs, ainsi que les joueurs, à se montrer créatifs, et font désormais partie de l'ADN de la série. Il est donc finalement décidé de les garder. Le bond graphique sera de toute façon suffisamment saisissant pour qu'il ne soit pas nécessaire de bouleverser les acquis. 135 Pokémon seront ajoutés, même si, une fois encore, un nombre plus important était initialement prévu. Certains recalés, comme Sancoki et Tritosor, seront intégrés à la génération suivante.

Pokémon Advanced est attendu par des fans qui comptent des centaines, sinon des milliers d'heures de pratique. Aussi, afin d'empêcher le phénomène *Pokémon* de s'essouffler, l'équipe met l'accent sur le développement de nouveaux éléments qui sauront surprendre même les plus habitués. Il faut à la fois veiller à ce qu'ils retrouvent tout ce qu'ils aiment pour ne pas les perdre, mais aussi conserver un jeu accessible pour les nouveaux venus. La recette ne change donc pas : routes, vue du dessus, arènes, Pokémon sauvages, monstres légendaires, échanges, évolution... Tout reste. L'une des rares modifications au niveau de la quête principale est le scénario, qui commence à gagner en épaisseur. Alors que la Team Rocket des deux premières générations était présente quelle que soit la cartouche et

apparaissait comme une organisation criminelle aux méthodes variées rappelant la mafia, *Rubis* et *Saphir* sont chacun habités par une équipe maléfique distincte, toutes deux rivales. La Team Aqua, pour *Rubis*, et la Team Magma, pour *Saphir*, ne sont plus cette fois-ci des bandits cupides, et prennent l'apparence d'un culte irresponsable aux tendances sectaires. Chaque clan cherche à invoquer le Pokémon légendaire de sa version (Groudon pour *Rubis*, Kyogre pour *Saphir*), ceci afin de modifier de façon définitive l'environnement, en rallumant des volcans ou en faisant monter le niveau de la mer. Il ne s'agit plus seulement de devenir Maître Pokémon en bottant au passage le derrière des méchants que l'on croise, mais bel et bien de sauver le monde ! Les Pokémon légendaires gagneront dès lors une importance qui ira en grandissant, que l'on peut en partie imputer aux besoins des dessins animés et des films en personnages charismatiques autour desquels développer une intrigue. Ces créatures sont les vedettes des longs-métrages, mais apparaissent également dans la série, où elles apportent un peu de variété après des centaines d'épisodes où l'espoir de voir Sacha un jour battre une Ligue Pokémon a totalement disparu.

Côté système de jeu, les ajouts sont nombreux. Les combats doubles font leur apparition (ils peuvent se jouer à quatre en *link*), de même que les concours Pokémon et les bases secrètes, qui gagneront en profondeur et en intérêt par la suite. C'est surtout l'élevage des Pokémon qui commence à devenir une véritable science pour pouvoir briller dans les compétitions. Plus d'une centaine de nouvelles capacités sont ajoutées. Les Pokémon gagnent également une nature, c'est-à-dire un trait de personnalité influençant leurs statistiques. Tous se voient de surcroît dotés d'une capacité spéciale passive (désormais appelée « talent » dans les dernières versions) aux effets qui peuvent être déterminants. Le système de statistiques invisibles est remodelé. La météo devient un élément crucial pendant les combats, tandis que les formes de Pokémon font leur apparition avec Déoxys. Enfin, le jeu est compatible avec l'e-Reader, un lecteur de cartes pour le Game Boy Advance identifiant des codes-barres sur des cartes spécifiques, mais également sur les cartes à jouer *Pokémon* qui sortent pour accompagner le jeu. Les effets dans le jeu se limitent cependant à des combats contre de nouveaux dresseurs.

Un événement très personnel vient marquer la fin du développement de *Rubis* et *Saphir* : la naissance de la fille de Junichi Masuda. Sur son blog, il racontera avoir ainsi dû gérer la fin du développement depuis la maternité, où il répondait via son téléphone aux questions et appels du studio. Alors que le jeu entame sa phase de *debug* et de traduction, Masuda intègre un nouveau personnage dans le jeu qui porte le nom de sa fille, bien sûr pour lui rendre hommage.

Tous les jeux de la série regorgent de ce genre de clins d'œil, les développeurs se mettant eux-mêmes en scène sous forme de dresseurs. On peut ainsi croiser des membres de Game Freak dans chaque épisode principal.

Une sortie moins facile qu'auparavant

Au terme d'un développement très discret, les versions *Rubis* et *Saphir* sont dévoilées le 14 juillet, le lendemain de la sortie du film mettant en scène Latios et Latias. Le titre est prévu pour le 21 novembre 2002 au Japon, et ne souffre, pour une fois, d'aucun retard, signe que la production des jeux *Pokémon* est enfin maîtrisée, assurant un développement des produits transmédia optimisé. À l'origine, Nintendo USA espérait pouvoir sortir le jeu également en 2002 pour pouvoir en écouler un maximum à Noël. Finalement, il sort aux États-Unis quatre mois après le Japon, le 19 mars 2003, puis le 25 juillet en Europe. Très attendus pour faire décoller les ventes du Game Boy Advance, *Rubis* et *Saphir* bénéficieront d'une des localisations les plus rapides de *Pokémon*, avant l'instauration des sorties simultanées mondiales à partir de *Pokémon X* et *Y*.

Les deux cartouches s'écouleront à plus de 16 millions d'exemplaires dans le monde. C'est certes moins que les 23 millions d'*Or* et *Argent*, mais ce sera la meilleure vente de l'histoire du Game Boy Advance, dont le parc installé est alors beaucoup plus restreint que celui du Game Boy en son temps (tous modèles confondus : 80 millions de GBA vendus, contre 120 millions de Game Boy). C'est autour de ce chiffre d'une quinzaine de millions de jeux vendus par épisode principal (hors troisième version et remakes) que se stabilisera la franchise par la suite.

L'aventure GameCube

En 2003, d'inévitables *spin-off* de *Rubis* et *Saphir* voient le jour sans vraiment faire d'étincelles. Sur GameCube, on a droit à *Pokémon Box*, développé par Créatures, pour gérer sa collection de monstres sur sa télévision, ainsi que *Pokémon Channel*, simulation de vie signée Ambrella. Durant l'été, *Pokémon Pinball Rubis & Saphir*, conçu par Jupiter, sort sur Game Boy Advance. Le 21 novembre 2003, le GameCube accueille un opus sur lequel ont longtemps fantasmé les fans : *Pokémon Colosseum*. Il s'agit du premier RPG *Pokémon* en 3D, qui de surcroît voit le jour sur la console la plus puissante de l'époque. Plusieurs projets du genre avaient apparemment déjà été tentés, mais sans avoir été annoncés, et restent pour l'heure des rumeurs

invérifiables. À l'époque, Game Freak n'a toutefois pas la capacité de mener ce projet de front, et reste convaincu que le succès de *Pokémon* tient en très grande partie au format portable et ne saurait être adapté sur console de salon sans être dénaturé. Le studio était, de plus, très fermement attaché à la 2D.

C'est donc Genius Sonority, un nouveau petit studio créé conjointement par The Pokémon Company et le président de Nintendo de l'époque, Hiroshi Yamauchi, sur ses fonds propres, qui hérite du développement du jeu à la fin 2001. Le studio comprend des anciens de *Creatures* et du studio Heartbeat, qui venait de signer *Dragon Quest VII* ainsi que le remake PlayStation de *Dragon Quest IV*. C'est Manabu Yamana, programmeur des troisième et septième épisodes de *Dragon Quest*, qui fonde et préside le studio. Les délais sont serrés : le jeu sera développé en un an et quatre mois et comprend une quête solo façon RPG ainsi qu'un mode à la manière de *Stadium*. Ne pouvant reproduire un jeu de chasse et de capture de Pokémon sauvages classique, ils optent pour des environnements précalculés et des caméras fixes, à la manière des RPG 3D en vogue à l'époque, notamment *Final Fantasy*. Le scénario introduit les Pokémon obscurs, manipulés par une énième Team avide de pouvoir, que le joueur doit capturer pour les calmer. Avec son ambiance sombre, ses graphismes ternes, une quinzaine de lieux à visiter (seulement quatre villes) et autant d'heures de jeu, le titre déçoit la presse comme les fans, qui attendaient beaucoup plus de cette première aventure en trois dimensions. Il faudra attendre que Game Freak développe *Pokémon X* et *Y* sur Nintendo 3DS pour que la série principale passe pour de bon à la 3D en faisant l'unanimité. Hormis des *spin-off* mineurs (notamment les *PokéPark* et *Pokémon Rumble*), on ne devrait pratiquement plus revoir *Pokémon* sur consoles de salon, tant la 3D offerte par les supports portables s'avère aujourd'hui suffisante.

Rouge Feu et Vert Feuille : des remakes précoces

Revenir en arrière... pour avancer

Puisqu'il est impossible de rapatrier les Pokémon des cartouches des générations précédentes dans *Pokémon Rubis* et *Saphir*, et que l'on ne trouve pas dans ces dernières versions l'intégralité du bestiaire désormais constitué de 386 créatures, le Pokédex National ne peut pas être complété. Décision est prise au cours du développement de *Rubis* et *Saphir* de prévoir un remake des jeux originaux, sortis seulement six ans auparavant, mais ayant besoin d'un gros dépoussiérage. C'est l'occasion de les rendre compatibles avec la nouvelle génération

Pokémon sur Game Boy Advance pour que les fans puissent attraper tous les monstres. Depuis ces versions, il est techniquement possible, même si c'est complexe et que cela nécessite d'utiliser plusieurs jeux et consoles, de transférer ses Pokémon capturés sur les versions GBA jusqu'aux dernières éditions 3DS en date, et de compléter l'ensemble du Pokédex malgré sa démesure actuelle. Cela permet aussi de doubler le rythme des sorties des RPG *Pokémon*, en alternant, sur la même génération, édition inédite puis remake (ou suite, depuis les versions *Noire 2* et *Blanche 2*). L'attente de trois ans en moyenne entre les générations pénalise en effet la série : certains joueurs décrochent et se tournent vers d'autres licences dont les jeux parviennent à sortir quasi annuellement. C'est également un bon moyen d'amortir le coût du développement technique, le même moteur étant conservé et amélioré pour ces remakes.

Une méthode de production pour l'avenir

Pokémon Rouge Feu et *Vert Feuille* partent ainsi en production dès l'achèvement de *Rubis* et *Saphir* à l'été 2002. Le déroulement de l'histoire reste dans l'ensemble très fidèle aux jeux originaux, avec peu de changements de fond. L'essentiel du travail consiste à habiller les aventures *Vert* et *Rouge* du Game Boy de toutes les innovations de la troisième génération. Seule nouvelle zone : les îles Sevii, qui permettent d'ajouter quelques nouvelles aventures et la capture de Pokémon issus d'*Or* et *Argent*. Au cours du développement de ce remake, conformément à l'habitude de Game Freak de se saisir de tous les gadgets des consoles Nintendo, Satoru Iwata présente à Tsunekazu Ishihara l'adaptateur de jeu sans fil pour GBA. Vendu en pack avec *Rouge Feu* et *Vert Feuille* à leur lancement, malgré le surcoût important que cela représente, cet adaptateur permet d'une part d'aider Nintendo à concevoir techniquement le système sans fil de la future Nintendo DS alors activement en préparation, et d'autre part aux joueurs d'échanger et de combattre plus facilement. Un autre avantage évoqué, et non des moindres, est le fait qu'il facilite les distributions de Pokémon dans les magasins et sur les événements publics. Nintendo instaurera alors une politique soutenue de distribution de créatures spéciales et d'événements en jeu temporaires, politique encore en vigueur aujourd'hui.

Dévoilés en septembre 2003, *Rouge Feu* et *Vert Feuille* voient le jour au Japon le 29 janvier 2004. Ces versions se retrouvent en rupture de stock après leur week-end de lancement, durant lequel près de 900 000 copies sont écoulées. C'est un peu moins que *Rubis* et *Saphir*, écoulés à 1,2 million d'exemplaires sur la même période, mais Nintendo a connu des difficultés de production à cause de l'adaptateur

sans fil, au centre de toute la communication du titre. Ce dernier est en effet présenté comme le premier jeu *Pokémon* sans fil plutôt que comme un remake. *Rouge Feu* et *Vert Feuille* sortent ensuite le 9 septembre aux États-Unis et le 1^{er} octobre en Europe, témoignant d'un effort en vue de rapprocher les sorties occidentales, et s'écouleront en tout à 12 millions d'exemplaires dans le monde.

Si l'implication de Satoshi Tajiri semble moins importante, Tsunekazu Ishihara assure à la presse, au cours de l'E3 2004, qu'il a validé absolument tout. En cette année 2004, le créateur de la série tente d'ailleurs timidement de revenir dans la lumière en collaborant avec un journaliste de la revue japonaise *Continue*. Ils travaillent ensemble sur un livre d'entretiens biographique : *Satoshi Tajiri – A man who created Pokémon*. Il participe aussi au dernier épisode de la première saison de *Game Center CX*, émission humoristique sur le *retrogaming*, où il apparaît fatigué mais rigolard, et durant laquelle il revient sur la naissance des Pokémon. Après cela, Satoshi Tajiri rejoindra de nouveau l'ombre, n'apparaissant plus que très occasionnellement en public, notamment lors de remises de prix. Depuis cette période, difficile de connaître l'implication réelle du créateur de *Pokémon* au sein de Game Freak. Tajiri semble avoir été épuisé par le fait d'avoir porté son œuvre à bout de bras jusqu'à son explosion inattendue, puis d'avoir subi le stress lié à son succès. On ne sait guère s'il a été véritablement écarté ou s'il s'est de lui-même mis en retrait. Junichi Masuda et Tsunekazu Ishihara s'imposeront dès lors officiellement comme les visages médiatiques de la licence, accompagnés des employés clefs de chaque épisode lorsqu'il s'agit d'assurer la promotion des nouveaux titres.

Les adieux au Game Boy Advance

Alors que le Game Boy Advance souffle tout juste sa troisième bougie en 2004, Nintendo annonce déjà sa nouvelle console portable, la Nintendo DS. Avec ses deux écrans, dont l'un tactile, la machine surprend. À l'origine, elle est censée évoluer en parallèle du Game Boy Advance, mais le déclin rapide de ce dernier, même s'il parvient à subsister jusqu'en 2006, modifie les plans de Nintendo. Après avoir livré *Pokémon Rouge Feu* et *Vert Feuille*, Game Freak prend le temps de sortir *Pokémon Émeraude*, la version complémentaire de *Rubis* et *Saphir*, qui sort le 16 septembre 2004 au Japon, deux ans après la première édition et deux mois avant la sortie de la Nintendo DS. Cette grosse mise à jour ajoute la compatibilité sans fil, quelques nouveaux lieux et inclut cette fois les deux Teams dans le même jeu, modifiant un peu le scénario. Les innovations apparues dans *Rouge Feu* et *Vert*

Feuille sont également incorporées.

Alors que Game Freak commence le développement du futur *Pokémon DS*, le studio développe un dernier jeu sur Game Boy Advance, *Drill Dozer*, réalisé par Ken Sugimori, qui n'avait plus dirigé de jeu depuis *Pulseman*, dix ans auparavant. Sorti le 22 septembre 2005, ce projet secondaire peu marketé et resté inédit en Europe est devenu culte pour certains joueurs. Il faut dire que le titre propose une action incessante, des graphismes très colorés et expressifs, dans le plus pur style de Sugimori, ainsi qu'un kit de vibrations à l'intérieur de la cartouche. Un procédé trop rare sur Game Boy Advance.

La Nintendo DS change la donne

Une console qui cartonne

Quand la Nintendo DS sort à l'automne 2004 au Japon et aux États-Unis, Nintendo n' imagine pas l'incroyable carrière qu'aura sa console, ni le succès que connaîtront ses nouvelles licences à destination des personnes boudant jusqu'alors les jeux vidéo, les fameux *casual gamers*. *Nintendogs* (24 millions de jeux vendus), *Programme d'Entraînement Cérébral* (29 millions d'exemplaires pour les deux épisodes), *New Super Mario Bros.* (30 millions d'exemplaires), *Animal Crossing Wild World* (12 millions de cartouches)... La console, sans aucun doute aidée par le fait qu'elle peut être piratée par le premier venu, devient un véritable phénomène mondial. La Nintendo DS s'invite dans les médias, dédramatise le jeu vidéo (une entreprise qui sera poursuivie par la Wii) et touche un tout nouveau public. Nintendo sort la tête de l'eau après les loupés de la Nintendo 64 (33 millions de consoles écoulées, trois fois moins que la PlayStation) et du GameCube (22 millions de consoles vendues, sept fois moins que la PlayStation 2). La Nintendo DS domine incontestablement le marché des consoles portables et se vendra à 154 millions d'exemplaires, presque deux fois plus que la PlayStation Portable de Sony lancée simultanément. *Pokémon* doit initialement servir de moteur au succès de la console, mais c'est finalement l'inverse qui se produira. La popularité de la machine sera telle que malgré les nombreux téléchargements illégaux de jeux, les ventes de cartouches *Pokémon* repartiront à la hausse grâce au parc installé de consoles bien plus important quand *Diamant* et *Perle* verront le jour le 28 septembre 2006.

Des spin-off nouvelle génération



L'apéritif en attendant le plat de résistance

Après la sortie de *Rouge Feu*, *Vert Feuille* et *Émeraude* en 2004 au Japon, il est acté qu'aucun épisode principal de *Pokémon* ne pourra voir le jour avant la fin 2006. Game Freak ayant besoin de près de trois années pleines pour développer ses nouveaux jeux, The Pokémon Company met alors en route, avec ses studios partenaires, plusieurs *spin-off* dans l'espoir de faire naître de nouvelles déclinaisons de *Pokémon* qui pourront assurer l'intérim des épisodes principaux sur le long terme, et diversifier ainsi la licence. Ambrella se voit confier *Pokémon Dash*, titre de lancement de la Nintendo DS qui sort donc le 2 décembre 2004 au Japon, et qui ne marquera pas les esprits avec son *gameplay* simpliste où des Pokémon font la course, progressant au rythme des coups de stylet du joueur. Pour l'année 2005, Genius Sonority a deux projets dans les cartons. D'abord la suite de *Pokémon Colosseum*, *Pokémon XD : Le Souffle des Ténèbres* sur GameCube, qui ne convainc pas plus que son aîné, puis en fin d'année sur Nintendo DS le *puzzle game* *Pokémon Trozei* (*Pokémon Link* en Europe) qui ne rencontre pas un franc succès, en dépit de ses critiques plutôt positives.



Le premier cross-over : Donjon Mystère

Après cette succession de demi-échecs, un vrai succès voit enfin le jour fin 2005. *Pokémon Donjon Mystère* débarque le 17 novembre de cette année-là, en deux versions complémentaires : l'une sur Game Boy Advance, *Équipe de secours Rouge*, l'autre sur Nintendo DS, *Équipe de secours Bleue*. Le jeu est développé par le studio renommé Chunsoft, à l'origine des premiers *Dragon Quest* et d'une série de *rogue-like* renommée au Japon, *Fushigi no Dungeon*, dont quelques épisodes sont sortis en Occident sous le nom *Shiren The Wanderer*. Née d'abord sous la forme d'un *spin-off* de *Dragon Quest*, la série *Fushigi no Dungeon*, réputée difficile, consiste à explorer étage par étage et au tour par tour les tréfonds d'un dangereux donjon à l'architecture aléatoire rempli d'ennemis. La série se prête volontiers aux *cross-over*, avec plusieurs épisodes consacrés aux chocobos de *Final Fantasy*, à la licence *Tower of Druaga* de Namco ou encore aux *Gundam*. Le partenariat avec *Pokémon*, le premier du genre, n'a donc rien d'un hasard ni d'une surprise.

Pokémon Donjon Mystère sort mondialement et reçoit un très bon accueil. Côté ventes, c'est un succès flamboyant : 2,2 millions de cartouches GBA et 3,5 millions d'exemplaires DS sont écoulés. La

série, qui met en scène un humain devenu Pokémon, permet pour la première fois d'échanger dans un vrai langage avec les monstres. La licence devient un véritable univers à part entière, avec un manga dérivé et des épisodes télévisés unitaires produits par les équipes réalisant les longs-métrages *Pokémon* à chaque lancement. Le jeu connaît une suite sur Nintendo DS en 2007 (*Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs de l'Ombre* et *Explorateurs du Temps*) qui, comme les jeux *Pokémon* principaux, a droit à l'honneur d'une troisième version complémentaire en 2009 (*Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs du Ciel*). La série s'est ensuite poursuivie sur Nintendo 3DS avec un troisième épisode en 2012 (*Pokémon Donjon Mystère : Les Portes de l'Infini*) et un quatrième fin 2015 (*Pokémon Méga Donjon Mystère*). Il s'agit à ce jour du *spin-off* de *Pokémon* le mieux installé.

Autre univers, autre gameplay : Pokémon Ranger

Sorti en mars 2006 au Japon sur Nintendo DS, *Pokémon Ranger* est annoncé en juillet 2005, peu de temps après que les informations sur *Diamant* et *Perle* ont commencé à tomber dans la presse. *Pokémon Ranger* est immédiatement conçu comme une véritable nouvelle licence, qui sera accompagnée d'un film au cinéma, *Pokémon Ranger et le Temple des mers*, sorti à l'été 2006 et concluant le cycle de la troisième génération *Pokémon*. Développé par HAL Laboratory et Creatures, le jeu bénéficie de l'expertise des deux studios, qui pratiquent les petits monstres de Tajiri de longue date et ont déjà collaboré à l'époque des jeux Nintendo 64. Creatures a notamment été en charge de la création des modèles 3D de Pokémon pour l'intégralité des jeux.

Pour ne pas faire de l'ombre à la série principale et viser un public plus jeune, *Pokémon Ranger* n'a rien à voir avec les jeux *Pokémon* classiques, hormis les monstres eux-mêmes. Le style graphique s'avère ainsi assez différent, avec une vue plus rapprochée et des *sprites* plus gros, plus riches et à l'animation plus détaillée. On ne croise aucun dresseur de Pokémon dans le jeu, mais des rangers, qui peuvent capturer temporairement des créatures à l'aide de leur Capstick, un nouvel outil qui s'utilise comme un prolongement du stylet en dessinant rapidement des boucles autour des monstres. Le système de jeu, vraiment très différent de la série principale, permet donc de toucher une autre partie du public. Un peu niais et assez répétitif, *Pokémon Ranger* reçoit un moins bon accueil que *Pokémon Donjon Mystère*, aussi bien de la part de la critique que du public. Le jeu se vendra ainsi « seulement » à trois millions d'exemplaires, mais engendrera tout de même deux suites, toujours sur Nintendo DS :

Pokémon Ranger : Nuit sur Almia, sorti en 2008, et *Pokémon Ranger : Sillages de Lumière* en 2010. Cette déclinaison ne sera pas poursuivie sur Nintendo 3DS.

Pokémon Diamant et Perle : le maxi best of DS

Un changement de support réussi

Au cours du développement de *Pokémon Rouge Feu* et *Vert Feuille*, l'équipe de Game Freak commence la production de *Pokémon Diamant* et *Perle* sur la future Nintendo DS. Une nouvelle fois, Masuda et son équipe ne cherchent pas à foncer vers la ligne d'arrivée. Nouveau support oblige, tout commence avec une phase de découverte et de recherche. « Nous créions le scénario par rapport aux fonctions que nous voulions mettre en place, expliquera Masuda à propos de ce nouveau changement de génération. Cette fonctionnalité ici, ce nouvel élément là... Et à la fin, nous obtenions notre histoire. » L'aventure a cette fois lieu dans la région de Sinnoh, inspirée de l'île agricole et touristique de Hokkaido, au nord du Japon. Le jeu, ainsi que ses sous-titres précieux, sont dévoilés dès le mois de novembre 2004, presque deux ans avant la sortie japonaise, le 28 septembre 2006. Les nouveaux Pokémon commenceront doucement à être présentés dans les dessins animés sur petits et grands écrans à partir de ce moment-là. Sans sortie de jeu majeur, l'année 2005 est pourtant celle où de nouveaux efforts marketing conséquents se mettent en place, avec nombre de consoles collector, l'ouverture d'un parc à thème *Pokémon* pendant six mois à Nagoya et même les débuts d'un service éducatif en ligne à l'effigie des petits monstres, visant à asseoir leur notoriété auprès du public le plus jeune.

Le développement de *Diamant* et *Perle* se fait, dans l'ensemble, dans une grande discrétion. Pendant ce temps, la communication est en effet axée sur toute la gamme de jeux dérivés *Pokémon* prévus pour la Nintendo DS, et ce n'est qu'à partir de 2006 que des informations sur la nouvelle génération commencent à fuiter dans *CoroCoro Comic*. Le grand bouleversement n'aura pas lieu avec cet épisode, qui est conçu, de l'aveu même d'Ishihara, comme une compilation de ce que la série a produit de meilleur avec les trois premières générations. Il s'agit de consolider, encore et toujours, les fondations de la série à succès. Fidèle à ses habitudes, Game Freak préfère rajouter des couches sur ce qui existe déjà, et assurer, surtout, une compatibilité avec les jeux passés et à venir. Les innovations sont essentiellement d'ordre technique, grâce au nouveau support. Les combats se déroulent toujours en 2D, mais l'ajout de quelques éléments de décor en 3D et

d'une caméra légèrement inclinée pour renforcer la perspective suffit à donner l'impression d'un bond graphique. Pour occuper l'écran tactile de la console, Game Freak prend le temps d'imaginer la Pokémontre, qui dispose de 25 fonctions différentes. On remarque également le retour d'événements liés à l'heure, avec un découpage de la journée en trois parties. Le plus gros chantier se passe du côté du jeu en ligne, accessible au plus grand nombre grâce à la connexion Wi-Fi présente de base dans la console, alors qu'il avait fallu acheter un accessoire lors de l'expérimentation de ce système dans *Pokémon Cristal*. Un nom s'impose : le *Global Trade System*, une bourse d'échange des Pokémon et un système de combats en ligne, qui a perduré depuis la quatrième génération. Afin de le perfectionner, Game Freak profite de son expérience avec l'adaptateur sans fil du Game Boy Advance, qui lui avait permis d'explorer le terrain de la connexion instantanée aux autres joueurs. Le mode *online* prendra, au fil des épisodes, une place très importante, jusqu'à la connexion permanente dans les versions X et Y. À la grande déception des fans enthousiasmés par des rumeurs persistantes, les 107 nouveaux monstres de *Diamant* et *Perle* ne sont pas accompagnés par de nouveaux types, mais par des combinaisons originales de ces derniers. Le jeu ajoute aussi de nombreuses nouvelles évolutions pour les Pokémon déjà existants.

Les quelques innovations introduites suffisent pour que *Pokémon Diamant* et *Perle* fassent un carton à leur sortie fin 2006 au Japon et courant 2007 en Occident. Une foule de nouveaux joueurs ayant acheté la Nintendo DS pour d'autres titres découvrent la licence, d'autres la redécouvrent et y replongent, et les fans fidèles sont bien sûr au rendez-vous. Les ventes de *Pokémon* repartent enfin à la hausse par rapport à *Rubis* et *Saphir*. 18 millions de cartouches de *Diamant* et *Perle* trouvent preneurs, et presque 8 millions de *Pokémon Platine*, la troisième version complémentaire parue fin 2008, parviennent à s'écouler. Sans parler des dizaines de millions de téléchargements illégaux du jeu...

Pas de révolution sur Wii

En juin 2006, Satoru Iwata présente lui-même *Pokémon Battle Révolution*, prévu pour accompagner le lancement de la Wii au Japon en fin d'année. Le titre doit convaincre les fans de *Pokémon* de craquer pour la nouvelle console, dont l'immense réussite est alors unimaginable après le plantage du GameCube. Il met en avant des fonctionnalités qui seront finalement assez peu utilisées par les jeux de la Wii au cours de sa vie : l'utilisation de la Nintendo DS comme manette et l'échange de données entre les deux consoles.

À sa sortie le 19 décembre, deux semaines après le lancement de la

console, le jeu déçoit énormément. Les promesses faites quelques mois auparavant ne sont pas tenues, et le titre de *Genius Sonority* semble avoir été terminé dans la précipitation. Bien loin des *Pokémon Stadium* de la Nintendo 64, et dépourvu d'un mode RPG comme celui de *Colosseum* ou *XD*, *Pokémon Battle Révolution* manque cruellement de contenu et d'à-côtés. Le système de combat en ligne est mal conçu, et les graphismes se révèlent qualitativement en dessous de ce qui avait été présenté quelques mois plus tôt. Étrillé par la critique et boudé par les joueurs, le jeu frôlera péniblement les deux millions d'exemplaires vendus dans le monde. Plus aucun titre du genre ne sera mis en production par la suite, notamment parce que des tournois dans la veine de ceux des *Stadium* sont désormais proposés dans les jeux principaux, qui sont aussi passés à la 3D.

En 2008, toujours sur Wii, Nintendo sort *My Pokémon Ranch* via le service en ligne WiiWare. Développé par Ambrella, ce dernier offre aux joueurs la possibilité de stocker et trier ses créatures, mais aussi d'obtenir une poignée de Pokémon spéciaux. Le succès est à nouveau limité, même si le titre fait davantage office d'utilitaire plutôt que de véritable jeu. Il ne sera d'ailleurs même pas mis à jour pour être compatible avec les prochains jeux *Pokémon* sur Nintendo DS. Ce sera la dernière tentative de connecter les titres *Pokémon* portables avec les consoles de salon pour Nintendo.

Un remake pour les dix ans d'Or et Argent

Après la sortie de *Pokémon Diamant* et *Perle*, Game Freak se met au travail sur les prochains jeux *Pokémon* : les épisodes principaux de la cinquième génération, *Pokémon Version Noire* et *Version Blanche*, supervisés par Junichi Masuda, mais également les remakes *HeartGold* et *SoulSilver* de *Pokémon Or* et *Argent* pour célébrer les dix ans de leur sortie, dirigés, eux, par Shigeki Morimoto. C'est seulement la troisième personne à occuper le poste de réalisateur sur un épisode canonique de la série. Du même âge que Junichi Masuda, il a intégré Game Freak comme programmeur à l'époque du développement du tout premier *Pokémon*. Outre la programmation du jeu, il a notamment travaillé sur le système de combat et ce serait le responsable de l'intégration de Mew au dernier moment, si l'on en croit son entretien avec Satoru Iwata sur le site de Nintendo. Il a ensuite contribué au *game design* des jeux à partir d'*Or* et *Argent* tout en occupant le poste de « réalisateur des combats ». Testé par Masuda qui lui a confié le poste de réalisateur sur *Pokémon Émeraude*, le développement de *Pokémon HeartGold* et *SoulSilver* sera son premier grand projet.

Si le processus de création s'avère assez énigmatique, comme pour

tous les jeux *Pokémon* récents, ces remakes sont empreints d'une maturité qui ressortira dans les interviews. Tsunekazu Ishihara et Shigeki Morimoto racontent notamment que les employés de Game Freak travaillant sur ce projet, généralement âgés d'une vingtaine d'années, étaient de vrais fans de *Pokémon Or* et *Argent*, auxquels ils avaient joué dans leur enfance. Ces remakes suscitaient donc un réel enthousiasme en interne. Pour cette nouvelle version du jeu culte, l'objectif est de surprendre les inconditionnels de la série qui connaissent si bien le titre. Morimoto explique avoir voulu que les joueurs puissent se fier à leurs souvenirs et retrouver ce qui leur était familier, tout en injectant des différences assez flagrantes pour qu'ils les remarquent immédiatement. Outre les graphismes remis au goût du jour et l'intégration de toutes les fonctions connectées de *Diamant* et *Perle*, le script du jeu a connu de légères modifications. La rencontre avec les oiseaux légendaires Ho-oh et Lugia fait ainsi partie intégrante du scénario, quand elle était tout à fait optionnelle dans les versions Game Boy. Les Pokémon des troisième et quatrième générations sont également intégrés, par le biais d'événements et de lieux spéciaux accessibles après la fin du jeu. Pour assurer le *fan service*, on peut également jouer avec les musiques originales en fond, et les spécificités d'*Or*, *Argent* et *Cristal* qui avaient été écartées dans *Rubis* et *Saphir* (la création de Poké Balls avec les Noigrumes et la présence d'événements liés au jour de la semaine) signent leur retour.

L'une des plus belles idées de ces remakes est la livraison avec chaque cartouche d'un Pokéwalker, un podomètre en forme de Poké Bail disposant d'un petit écran à cristaux liquides dans lequel le joueur peut envoyer un de ses Pokémon. Un véritable jeu hors du jeu, où l'on gagne des points d'action grâce aux pas effectués pour ensuite capturer des Pokémon sauvages ou gagner des objets. L'accessoire apporte une vraie plus-value et remplace la connectivité avec le Pokémon Pikachu Color, vendu à l'époque de l'épisode Game Boy original. Le Pokéwalker a pu être conçu grâce à un logiciel pour Nintendo DS développé peu de temps auparavant par le studio Creatures, *Marche avec moi : Quel est ton rythme ?*, qui utilisait un podomètre (lui sans écran) pouvant être connecté à la console. L'accessoire avait tant plu à Tsunekazu Ishihara qu'il a proposé à Game Freak et Nintendo d'en créer un spécialement pour *HeartGold* et *SoulSilver*, en dépit du surcoût. Il avait même envisagé, un moment, que les joueurs puissent en posséder six à la fois, comme les dresseurs Pokémon du jeu.

Très attendu, le jeu fait l'objet de nombreuses rumeurs pendant plusieurs semaines avant même son annonce officielle. Il se dit qu'un incroyable événement aura lieu dans l'émission consacrée à *Pokémon* et son dessin animé, *Pokémon Sunday*, le 10 mai 2009. Les remakes y

seront effectivement dévoilés, vidéos à l'appui, et immédiatement annoncés pour le 12 septembre 2009. Ces jeux étant des rééditions, la période de communication est réduite, d'où la sortie intervenant rapidement après l'officialisation. Ils paraissent ensuite en mars 2010 en Europe et aux États-Unis. Comme *Rouge Feu* et *Vert Feuille*, *HeartGold* et *SoulSilver* se vendent moins que les versions inédites qui le précèdent, en l'occurrence *Diamant* et *Perle*, mais s'écoulent tout de même à presque 13 millions de copies.

De nouvelles expériences sur Wii

Pokémon Rumble nous fait vibrer

En 2009, profitant encore une fois de l'attente d'une nouvelle génération, The Pokémon Company multiplie les projets dérivés. La première déclinaison inédite est *Pokémon Rumble*, que l'on doit à Ambrella, qui fait basculer *Pokémon* dans le genre action avec un certain succès. Le studio, qui avait déjà développé *My Pokémon Ranch* pour le service en ligne WiiWare de la Wii, a imaginé un jeu nerveux où l'on contrôle directement les petits monstres. Pour justifier ce changement de *gameplay*, le titre utilise la même astuce que *Super Smash Bros.* : ce ne sont pas les véritables Pokémon qui combattent, mais leurs jouets. Il faut traverser des niveaux en combattant des hordes de Pokémon ennemis, qui laissent derrière eux des bonus, de l'argent ou leur figurine (permettant ainsi leur « capture »), jusqu'à parvenir à un *boss* qu'il faut vaincre. Dynamique mais trop facile, simpliste et répétitif, le jeu déçoit les fans d'autant plus qu'il n'inclut pas tous les Pokémon, mais seulement ceux des première et quatrième générations, soit 256 monstres.

Pokémon Rumble sera pourtant l'un des titres les plus vendus du WiiWare, tant et si bien qu'il aura droit à une suite sortie sur cartouche sur Nintendo 3DS : *Super Pokémon Rumble*. Sorti en 2011, ce dernier s'est vendu à plus de 1,3 million d'exemplaires. Viendra ensuite *Pokémon Rumble U* en 2013 sur l'eShop de la Wii U, qui comporte les cinq générations de Pokémon alors disponibles et préfigure le phénomène amiibo, avec la mise sur le marché de figurines Pokémon qui peuvent être utilisées pour débloquent du contenu dans le jeu. Le titre ne fait cependant pas assez évoluer son concept, décevant les fans et les médias. Pour tenter de relancer cette série, Ambrella sortira sur 3DS, le 8 avril 2015, une nouvelle version gratuite proposant des micro-transactions : *Pokémon Rumble World*. Une idée soumise par Ishihara, qui souhaitait expérimenter le modèle *free-to-play* avec *Pokémon* grâce à des déclinaisons très différentes des

jeux principaux d'un point de vue *gameplay*, pour ne pas les menacer commercialement. The Pokémon Company n'a cependant jamais révélé si le jeu a été un succès auprès des joueurs ou non, à la différence de *Pokémon Shuffle*, autre *free-to-play Pokémon* sorti début 2015 sur 3DS, dont les chiffres de téléchargement ont régulièrement été communiqués.



PokéPark : une bonne idée mal exploitée

En octobre 2009, Nintendo Japon annonce la parution pour les fêtes de Noël de *PokéPark Wii : La Grande aventure de Pikachu*, sorti ensuite en Occident au cours de l'année 2010. Sur le papier, le jeu a de quoi séduire : il s'agit du premier jeu d'aventure *Pokémon*, où l'on incarne le fameux Pikachu lui-même dans de vastes environnements en trois dimensions. La souris électrique et ses amis sont chargés par Mew de retrouver les quatorze morceaux du Prisme Céleste, qui protège et maintient l'équilibre du PokéPark où vivent en toute quiétude les Pokémon. Le scénario, tout comme la difficulté des mini-jeux et des défis du titre se mettent à hauteur d'enfant, très clairement ciblés par ce jeu d'action. Dans les faits, le jeu signé Creatures est un quasi-ratage. Handicapé par les limites techniques de la Wii, le jeu affiche des graphismes grossiers, si l'on excepte les Pokémon. Les contrôles se révèlent de plus aussi approximatifs que pénibles, tant et si bien que le développeur a limité au maximum les séquences de plates-formes. Plombé par une critique acerbe, le jeu n'a pas séduit le public malgré la promesse enchantée de découvrir le monde des Pokémon sous un nouveau jour. À peine plus d'un million de copies du jeu trouveront preneurs. La suite du jeu, *PokéPark 2 : Le Monde des Vœux*, sorti en novembre 2011 au Japon et début 2012 en Occident, a eu encore moins de succès, bien que la formule ait entre-temps été améliorée. Aucun autre épisode n'a depuis vu le jour.

Une cinquième génération Noire et Blanche



Une suite sur le même support

Si *Pokémon* a réussi avec brio son arrivée sur Nintendo DS, le jeu n'a pas connu d'évolution de fond à cette occasion. La raison est simple, selon Junichi Masuda : le changement de support, qui apportait connexion Wi-Fi, double écran, commandes tactiles et affichage de graphismes 3D, suffisait à injecter du renouveau à la licence et à surprendre les fans. Le changement de console digéré, il n'était plus possible de compter sur cet effet de nouveauté pour la cinquième

génération, prévue sur le même support. La conception de *Pokémon Version Noire* et *Version Blanche* commence donc en 2008 alors que Game Freak achève *Platine*. Junichi Masuda craint que les fans les plus fidèles ne boudent ce nouveau *Pokémon* si le jeu n'est pas sensiblement différent du précédent, d'autant plus que *HeartGold* et *SoulSilver* sont alors en développement. Il annonce à son équipe que ces nouveaux épisodes marqueront une véritable rupture avec les jeux précédents, à plusieurs titres.

Sa première idée révolutionnaire est qu'il faudra finir l'aventure principale du jeu uniquement avec les Pokémon de la cinquième génération. Les anciennes créatures ne seront accessibles qu'une fois le Conseil battu, mettant ainsi sur un pied d'égalité nouveaux venus comme fans de la première heure au moment de débiter le jeu. Cela forcera également les joueurs à s'appropriier le nouveau casting plutôt que de chercher à retrouver ses marques avec des têtes connues. L'effet est d'autant plus fort qu'à la différence des quatre générations précédentes, les annonces autour des nouveaux monstres avant la sortie du jeu seront extrêmement limitées. Seules cinq des 156 nouvelles créatures seront présentées avant le lancement du jeu : Zorua et Zoroark, Pokémon rares et héros du film de 2010, ainsi que les trois Pokémon de départ. Et pourtant, d'habitude, la série animée tend à introduire progressivement les monstres de la génération à venir. Pour la seule création de cette nouvelle vague de Pokémon, dix-sept personnes sont mobilisées : c'est plus que l'ensemble de l'équipe du tout premier jeu. C'est également le premier titre où la capture d'un Pokémon particulier (en l'occurrence, le légendaire principal de la version) devient obligatoire pour terminer le jeu.

L'autre idée majeure est d'ailleurs de renouveler complètement la narration. Simple toile de fond jusqu'alors, le scénario devient le véritable moteur de l'aventure. La Team Plasma, que l'on affronte, milite (c'est du moins ce qu'elle prétend) pour la libération des Pokémon qui seraient réduits en esclavage par les humains. Le jeu prend ainsi une tonalité légèrement plus sombre en interrogeant les motivations des dresseurs Pokémon. Afin d'encourager les adultes à s'intéresser à ces nouvelles versions, les textes seront pour la première fois disponibles soit en *kana* (les symboles phonétiques les plus simples que peuvent lire les enfants, et dans lesquels étaient écrits tous les jeux *Pokémon* jusqu'alors), soit en *kanji* (les idéogrammes que les Japonais apprennent au cours de leur scolarité).

La région où se déroule l'aventure, Unys, est également bien différente. Masuda a cette fois-ci emmené son équipe à New York, une ville où il rêvait de jouer sa musique. C'est la première fois qu'un jeu de la série principale s'inspire d'une région en dehors du Japon, là aussi pour matérialiser le nouveau départ promis par ces épisodes

jusque dans leur campagne marketing. L'ambiance doit également créer une rupture avec les épisodes DS précédents grâce à l'utilisation permanente de la 3D lors des phases d'exploration, ainsi que l'apparition de véritables mouvements de caméra. Quand le développement commence, Masuda a déjà acté que le héros franchira un pont rappelant le Golden Gate pour arriver dans la grande ville centrale d'Unys, et que cela s'accompagnera d'une mise en scène forte pour que l'événement marque l'arrivée dans un nouveau monde, plus ouvert. La caméra est parfois placée presque au niveau du sol, pour offrir des perspectives visuelles très surprenantes pour la série. Les combats évoluent également : s'ils ne passent toujours pas à la 3D, ils gagnent en dynamisme grâce à des Pokémon animés en permanence, ce qui n'était toujours pas le cas jusqu'alors.

En matière de *gameplay*, une énorme révolution a enfin lieu : les Capsules Techniques (CT), qu'on utilise pour apprendre des compétences rares aux Pokémon, sont désormais à usage illimité et non plus unique. Game Freak aura en effet mis quatre générations à remarquer que la majorité des joueurs ne les utilisaient jamais, car ils voulaient pouvoir toutes les collectionner. De quoi amener davantage de fans vers l'élevage et les combats à haut niveau, qui proposent désormais des matchs à trois Pokémon simultanément, une idée déjà expérimentée avec succès sur le jeu d'arcade *Pokémon Battle* disponible alors.



La révolution Global Link

Pokémon Version Noire et *Version Blanche* font également entrer encore plus profondément la franchise dans l'ère connectée. Les fonctions en ligne étaient bien présentes dans les jeux précédents sur DS, mais leur importance a crû avec la cinquième génération. Game Freak travaille avec Creatures, The Pokémon Company et Nintendo pour mettre en place un véritable écosystème en ligne durable : le Pokémon Global Link. Alors que la GTS de la quatrième génération se cantonnait à compléter l'expérience de jeu en proposant simplement le combat et l'échange en ligne en plus du mode local, le Global Link est lui conçu pour proposer beaucoup plus et se développer avec le temps.

Couplé au Vokit, la nouvelle version de l'habituel dispositif de communication du dresseur, le système permet tout d'abord de rester connecté avec ses amis en permanence et de discuter avec eux quand on le veut, par messages textuels ou même *chat* vidéo si l'on possède un modèle de DS doté d'une caméra. Le système ajoute également plusieurs services, le plus impressionnant étant le *Pokémon Dream World*¹, qui fut indisponible les premiers jours suivant son lancement, victime de son succès. Alors que le Pokéwalker de *HeartGold* et

SoulSilver permettait d'emmener l'un de ses monstres en balade, le *Dream World* envoie une créature dans le monde des rêves... qui n'est rien moins qu'un jeu en ligne par navigateur : un univers mignon et enchanteur où l'on peut connaître les pensées de son Pokémon, explorer un nouveau monde, capturer des créatures rares et récupérer des objets. Ce jeu en ligne sera conservé pour les versions *Noire 2* et *Blanche 2* et fait rentrer les jeux *Pokémon* dans l'époque du tout connecté. Chaque joueur est désormais invité à se créer un compte de dresseur sur le site Internet *Pokémon* de son pays, qu'il pourra utiliser au fil des années et des sorties dans différents jeux et services préalablement synchronisés. Une vraie bonne idée, qui permet de s'affranchir des supports et de commencer à étendre l'univers de *Pokémon* hors des plateformes Nintendo. Le consolier, alors empêtré dans ses codes amis pour Wii et DS, mettra en effet des années à créer un identifiant unique et durable pour chaque joueur. Une preuve de plus que *Pokémon* a su bénéficier de son indépendance vis-à-vis de Nintendo pour oser innover plus vite qu'eux.

Sortie et ventes

Dévoilé en avril 2010 dans le show télé *Pokémon Sunday*, *Pokémon Version Noire* et *Version Blanche* sortent le 18 septembre 2010 au Japon. Le jeu arrive ensuite en Europe début mars 2011, avec deux jours d'avance sur les États-Unis. Une première. Depuis des années, Nintendo s'efforçait de rapprocher les sorties autant que possible, d'une part pour éviter le *spoil* sur les sites Internet, d'autre part parce que nombre de joueurs britanniques tentaient de se procurer directement les versions américaines des jeux pour ne pas avoir à attendre la sortie des cartouches en Europe. *Pokémon Version Noire* et *Version Blanche* se vendront légèrement moins que *Diamant* et *Perle*, atteignant tout de même les 16 millions de copies vendues dans le monde.

Un avenir sur 3DS... et ailleurs

Une nouvelle transition à mener

Un changement de support à négocier

En juin 2010, moins de trois mois avant la sortie de *Pokémon Version Noire* et *Version Blanche*, Nintendo annonce à l'E3 la Nintendo 3DS, sa nouvelle console portable. Plus puissante que la Nintendo DS, elle

intègre un écran à affichage 3D sans lunettes spéciales (la 3D était alors annoncée comme la prochaine tendance dans l'industrie du divertissement, mais cette mode ne sera finalement que très éphémère), un joystick, des caméras photo comme sur la Nintendo DSi, des accéléromètres pour détecter les mouvements de la console et un système de connexion Wi-Fi permanente : le SpotPass (connexion à Internet) et le StreetPass (connexion locale entre consoles). Pour Ishihara et Game Freak, il s'agit à nouveau d'établir une stratégie de transition : il faut à la fois gérer l'habituel creux après la sortie d'un épisode inédit et préparer les joueurs à changer de support. L'accent va cette fois-ci être mis sur la compatibilité entre DS et 3DS pour accompagner en douceur les joueurs.

La première suite de Pokémon : les versions Noire 2 et Blanche 2

Alors que Game Freak commence doucement à travailler sur l'épisode 3DS de *Pokémon*, la routine va changer, toujours pour surprendre les joueurs. Contrairement à ce qui a été fait jusqu'alors, la cinquième génération de *Pokémon* n'aura pas de troisième version complémentaire ni de remake. Game Freak veut développer une suite directe, à la manière d'*Or* et *Argent* à l'époque de *Rouge* et *Vert*, notamment pour intégrer le Trousseau, une idée qui n'avait pas pu être mise en place dans les versions *Blanche* et *Noire* premières du nom. Les versions *Noire 2* et *Blanche 2* disposent ainsi de « clefs » spécifiques que l'on peut échanger pour débloquent du contenu : il était donc indispensable de produire deux nouvelles cartouches plutôt qu'un seul épisode complémentaire. De plus, le premier jeu se prêtait bien à une suite, et avait vraisemblablement été pensé pour : des bâtiments en travaux y apparaissaient et une partie de la carte était volontairement restée vierge. Les développeurs utilisent entre autres le Pokémon légendaire Kyurem, dont le souffle polaire a provoqué une glaciation de la région, comme justification à la modification partielle de la carte. C'est ainsi que *Pokémon Version Noire 2* et *Version Blanche 2* sont mis en chantier. Comme pour chaque épisode principal mineur, sa réalisation est confiée à un talent montant de Game Freak, Takao Unno, un directeur artistique ayant dessiné de nombreux Pokémon depuis son arrivée à Game Freak, en 2001. C'est en partie à lui que l'on doit le rendu graphique des jeux DS.

Les développeurs ajoutent bon nombre de modifications au déroulement du jeu, ceci afin de ne pas donner aux joueurs le sentiment d'avoir été escroqués. Des Pokémon antérieurs à la cinquième génération peuvent cette fois-ci être capturés dès le début du jeu. Les premiers pas de l'aventure sont également plus rapides,

avec un Centre Pokémon et une arène dans la ville de départ qui ne ressemblent pas à l'habituel village perdu. Des améliorations graphiques sont proposées, tout comme de nouveaux lieux, ainsi qu'un vrai rêve de joueur : le *Pokémon World Tournament*, où l'on peut affronter tous les champions d'arène des jeux précédents et combattre de nombreuses équipes associées à un type précis. Le développement est mené en parallèle des futures versions X et Y sur Nintendo 3DS, avec l'idée en tête que même si *Pokémon Version Noire 2* et *Version Blanche 2* sortent sur DS, ils doivent être plus que simplement compatibles avec la nouvelle console.

Une transition grâce à des applications et des spin-off

Début 2011, la Nintendo 3DS sort au Japon en février, puis en Europe et aux États-Unis au mois de mars. La plupart des fans de *Pokémon* étant aussi des fans de Nintendo, The Pokémon Company se doit de miser immédiatement sur la nouvelle console, sans toutefois négliger les autres supports. Creatures ouvre le bal en juin 2011 avec une application gratuite, *Pokédex 3D*, qui permet d'obtenir des informations détaillées sur les Pokémon de la cinquième génération. Livrée avec seulement une dizaine de fiches, elle intègre une composante sociale, puisqu'il faut échanger ses données avec d'autres joueurs pour remplir ce Pokédex virtuel. Elle permet également de prendre des photos intégrant les Pokémon dans le monde réel grâce à la réalité augmentée. Toujours en 2011 sur Nintendo 3DS, Ambrella sort *Super Pokémon Rumble* pour faire patienter les joueurs, avec l'espoir d'insuffler plus de puissance à cette jeune franchise. Le jeu se vend à près d'un million et demi d'exemplaires.

D'autres projets voient également le jour la même année. *Pokémon Trading Card Game Online*, un jeu sur ordinateur gratuit intégrant des micro-transactions, vient aider les joueurs à se familiariser avec toutes les nuances du jeu de cartes, dont les nombreuses extensions pourraient le rendre difficile d'accès à un public non aguerri. Ce titre est chapeauté directement par The Pokémon Company, qui confie le projet à deux studios californiens. Au Japon exclusivement, Creatures sort également un autre logiciel destiné à prendre en main le jeu de cartes, *Pokémon Card Game : How to Play DS* sur Nintendo DS. Au printemps, c'est au tour de Genius Sonority de sortir *Apprends avec Pokémon : À la Conquête du Clavier* pour Nintendo DS, vendu avec un clavier *bluetooth*, pour former à la frappe efficace. Ce titre rappelle d'une certaine façon la gamme de jeux éducatifs *Pokémon* qui étaient sortis sur la console d'éveil Pico de SEGA. La suite de *PokéPark* voit également le jour en 2011 dans l'Archipel.

En toute fin d'année, au cours de la convention Jump Festa (dérivée du magazine *Weekly Shonen Jump*), Ishihara annonce par surprise un *spin-off* inattendu, *Pokémon Conquest*, pour le printemps 2012. Il s'agit d'un *cross-over* avec la série de RPG stratégiques *Nobunaga's Ambition* (dont est fan le directeur de The Pokémon Company), développée par Tecmo Koei (dont le président est un incondtionnel de *Pokémon*). Le titre sera traduit en anglais pour une sortie aux États-Unis et au Royaume-Uni, mais ne sera pas adapté dans d'autres langues, et connaîtra un accueil critique modeste, à l'image de ses ventes.

Une suite au succès mitigé

Pokémon Version Noire 2 et *Version Blanche 2* sortent au Japon le 23 juin 2012, un mois avant le film annuel de juillet. Une stratégie inédite : les jeux principaux étaient jusqu'alors toujours mis en vente en automne. Cette sortie estivale a encouragé The Pokémon Company à signer des accords pour distribuer des Pokémon en Wi-Fi dans les cinémas diffusant le film. Là encore, une grande première. Le jeu est de plus accompagné de deux applications 3DS compatibles, vendues quelques euros sur l'eShop de la console. D'une part, le *RAdar Pokémon*, un jeu en réalité augmentée développé par Creatures où le joueur capture des Pokémon dans son propre environnement à l'aide de la caméra de la console, avant de les transférer dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*. D'autre part, le *Pokédex 3D Pro*, payant, qui remplace l'ancienne version gratuite, et qui comprend cette fois le Pokédex complet avec ses 649 créatures. Le fait que les versions *Noire 2* et *Blanche 2* soient une suite et non des épisodes inédits a cependant l'effet repoussoir auquel on pouvait s'attendre : « seulement » 8,5 millions de cartouches écoulées, soit des ventes dans la moyenne d'une troisième version complémentaire. Le fait qu'il s'agisse du quatrième épisode principal à sortir sur Nintendo DS alors que la console suivante était déjà disponible a sans doute également joué sur le relatif désintérêt du public.

X et Y : la révolution 3D sur 3DS

Le début d'un nouveau cycle

Le développement de *Pokémon X* et *Y* commence en 2010, dès la fin de celui des versions *Noire* et *Blanche*. Parmi les ambitions affichées dès le départ : achever la transition vers la 3D déjà amorcée sur DS, exploiter un maximum des capacités de la nouvelle console, et parvenir pour la première fois à sortir le jeu simultanément dans le

monde entier. Pour ce faire, Game Freak augmentera massivement la taille de son équipe, qui atteindra jusqu'à deux cents membres au plus gros du développement. Plus de cinq cents personnes interviendront, au total, au cours de la production.

Le premier défi n'est pas que d'ordre technique, il est également artistique. Beaucoup de membres de Game Freak, dont Masuda lui-même, sont très attachés aux graphismes en 2D, qui ont « plus de saveur », d'après le réalisateur. Le studio a donc longuement hésité avant de franchir le pas. Le passage complet à la 3D, combats inclus cette fois-ci, nécessite également de faire preuve d'encore plus de précision au niveau du design des créatures. En effet, le moindre détail doit être modélisé avec rigueur, les *sprites* 2D autorisant davantage de souplesse dans les finitions. Malgré le travail colossal que cela représente, le choix de la 3D est finalement entériné, car cela permet, notamment, de toucher plus facilement le grand public. Quand les Pokémon sont dessinés en 2D, ils sont plus abstraits. En 3D, leurs dimensions s'avèrent plus claires et les monstres deviennent plus concrets et faciles à imaginer pour un public peu familier avec l'univers. Le fait que tous les Pokémon soient en 3D a permis en outre l'ajout d'une fonction simulation de vie inédite : la Poké Récré. Le joueur peut à tout moment prendre quelques instants pour nourrir et jouer avec son Pokémon, qui réagit en temps réel avec des expressions faciales pour exprimer sa satisfaction. Une façon supplémentaire de varier et d'enrichir le *gameplay*, et un bon moyen de séduire un public de plus en plus varié, pas forcément intéressé par l'entraînement et les combats à haut niveau.

En matière d'optimisation technique, outre l'augmentation de la puissance graphique, c'est évidemment la connectivité du jeu qui est encore améliorée. À la connexion permanente s'ajoute le système de StreetPass, qui permet aux consoles 3DS d'échanger automatiquement entre elles, sans intervention des joueurs (à la condition, bien sûr, qu'elles soient à proximité les unes des autres). Cela permet de partager des messages, d'engranger des Poké Miles pour débloquent des bonus et de profiter des O-Auras, des bonus temporaires qui s'appliquent à tous les joueurs connectés entre eux simultanément. La possibilité d'installer des applications sur 3DS permet également de rendre compatibles *Pokémon X* et *Y* avec les versions de la cinquième génération, bien qu'il ne soit pas techniquement possible d'échanger directement des données entre une cartouche DS et une cartouche 3DS. Pour contourner le problème, Game Freak invente alors la *banque Pokémon*, un service en ligne payant (5 euros par an à son lancement) qui permet de stocker et retirer ses Pokémon des jeux 3DS, mais également d'importer ceux des versions *Noire 2* et *Blanche 2* grâce à une application eShop dédiée. Game Freak tient ainsi sa promesse de

maintenir la compatibilité des jeux en continu depuis la troisième génération sur Game Boy Advance, en dépit d'avoir dû gérer deux changements de support. Désormais, la *Banque Pokémon* est chargée de centraliser les transferts vers toutes les générations à venir.

Pour servir de modèle à la nouvelle région de Kalos, c'est cette fois la France qui est choisie, un pays où Junichi Masuda a passé ses vacances à de multiples reprises. « Avec le passage à la 3D, nous avons en tête le thème de la beauté, explique le réalisateur. Et lorsqu'on pense à la beauté, on pense à la France. Je pense que la France est un pays qui se préoccupe beaucoup de l'aspect esthétique des choses. La mode, la langue, la nourriture... » L'équipe de Game Freak passera ainsi un mois dans l'Hexagone début 2011 en repérage avec son équipe pour concevoir la nouvelle région, très différente des environnements insulaires que l'on a connus jusqu'alors. Monuments français, châteaux, mégapole centrale, côtes et montagnes... Le jeu offre des environnements variés, mais généralement moins vastes que les grandes zones auxquelles les joueurs étaient habitués. Le titre se fait plus linéaire pour être mieux porté par son scénario et ses personnages, qui gagnent en épaisseur grâce aux véritables animations faciales permises par la 3D, notamment dans le système de communication interne du jeu, le Holokit, permettant des conversations avec des hologrammes.

Des méga-évolutions côté gameplay

Pokémon X et *Y* introduit dans la série un tout nouveau concept clef : les Méga-Évolutions. À l'aide de méga-gemmes, très rares, vingt-huit Pokémon peuvent désormais méga-évoluer une fois par bataille. Ils adoptent alors un look encore plus imposant et voient leurs statistiques de combat temporairement décuplées. Les intérêts de cette innovation sont multiples. Cela permet d'abord d'ajouter une nouvelle composante stratégique aux matchs, d'autant plus qu'une seule Méga-Évolution par équipe peut être utilisée. Cela crée ensuite un tout nouvel élément à explorer dans la science des Pokémon, créatures pleines de mystères... dont on commençait à tout savoir. Les méga-évolutions se retrouvent ainsi au cœur du scénario de *X* et *Y*, mais aussi de la série animée et des mangas. Cela permet aussi d'ajouter un nouvel élément stratégique au jeu de cartes. Enfin, c'est un moyen parfait de remettre dans la lumière des Pokémon d'anciennes générations très populaires (une popularité mesurée à l'aide de statistiques obtenues grâce aux modes de jeu en ligne et aux tournois officiels), avec en tête ceux de la première, comme Dracaufeu, Tortank, Florizarre ou encore Mewtwo. Une bonne manière de satisfaire les fans de la première heure et d'inviter les nouveaux venus

à découvrir ces monstres mythiques. Enfin, cela a également permis de réduire le nombre de Pokémon inédits à introduire dans cette sixième génération : ils seront seulement 71.

Autre changement dans le *gameplay* : l'introduction d'un nouveau type de Pokémon, le type Fée. Un pareil événement ne s'était pas produit depuis *Or* et *Argent*, or, depuis cette époque, certains déséquilibres du système de jeu n'arrivaient pas à être corrigés. L'ajout des Pokémon Fée, forts contre les types Ténèbres et Dragons (qui manquaient cruellement de faiblesses) et résistants à leurs attaques, change la donne, là aussi tant dans les jeux vidéo que dans le jeu de cartes à collectionner. De plus, le type a été rétroactivement attribué à une trentaine de Pokémon, tels Mélofée, Marill ou Gardevoir, leur redonnant un véritable intérêt.

Une sortie et un succès mondial

Pokémon X et *Y* innove aussi en matière de communication. *Teasé* pendant toutes les vacances de Noël, le jeu est finalement annoncé le 8 janvier 2013 au cours d'une conférence en ligne, Pokémon Direct, sur le modèle des Nintendo Direct lancés en 2011 pour rajeunir la communication numérique du consolier. L'événement, animé par Satoru Iwata, est diffusé simultanément dans toutes les régions où Nintendo est présent et dans les sept langues dans lesquelles est disponible *Pokémon*. Après un retour sur les évolutions de la série depuis ses débuts, Iwata dévoile la première bande-annonce mettant en avant les graphismes 3D de *X* et *Y*. La séquence commence par un Pikachu qui lance des éclairs autour du globe depuis le sommet de la tour Eiffel. Elle dévoile aussi les *starters*, puis Xerneas et Yveltal, les Pokémon légendaires symbolisant le X et le Y qui donnent leurs noms aux jeux. À la fin de la présentation, Iwata déclare que *Pokémon* arrive sur 3DS en octobre, et sortira simultanément dans les trois principales régions couvertes par Nintendo. Les fans sont aussi étonnés que ravis par cette belle surprise réclamée depuis de nombreuses années.

Le titre arrive en magasins le 12 octobre 2013 et réalise un très bon démarrage, en se vendant à deux millions d'exemplaires dans le monde en deux jours. C'est moins que les versions *Noire* et *Blanche*, qui ont fait davantage sur le seul lancement japonais, mais bénéficiaient d'une console autrement mieux installée. Clin d'œil ultime aux fans de la première heure, le lancement de *X* et *Y* est accompagné par la diffusion télé et web de la série en quatre épisodes *Pokémon : Les Origines*, une adaptation animée, extrêmement fidèle et particulièrement réussie, de *Pokémon Vert* et *Rouge*. La mini-série éclaire certaines zones d'ombre du scénario des jeux originaux et multiplie les références aux cartouches Game Boy. De quoi faire se

serrer le cœur des joueurs nostalgiques. Douze millions de cartouches de *Pokémon X* et *Y* trouveront preneurs au printemps 2014, et le jeu atteindra les quinze millions d'exemplaires écoulés en 2015.

Rubis Oméga et Saphir Alpha : le remake des fans

Si l'on en croit Junichi Masuda, la naissance de *Pokémon Rubis Oméga* et *Saphir Alpha* est intimement liée à la demande des fans. À la sortie du jeu en 2014, le chef du développement chez Game Freak expliquera avoir pris la décision de mettre ce remake en chantier le 21 novembre 2012, jour où *Pokémon Rubis* et *Saphir* a fêté ses dix ans au Japon. Masuda a été inondé de messages de fans sur les réseaux sociaux lui demandant si quelque chose était prévu pour commémorer cet événement et notamment si un remake était en route. Il ne l'était alors pas encore, mais la mobilisation de la communauté a payé. Le projet est immédiatement proposé à Shigeru Ohmori, entré chez Game Freak à l'époque où, justement, ce premier jeu Game Boy Advance était en train d'être conçu. *Game designer*, Shigeru Ohmori a participé à l'élaboration des principales innovations de la série. Quand Masuda lui propose le projet *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*, il est en charge du planning sur *X* et *Y*, dont le développement s'accélère alors sensiblement.

Pokémon Rubis Oméga et *Saphir Alpha* n'a devant lui qu'une fenêtre de développement réduite pour voir le jour : deux ans seulement. L'impératif : ne pas se contenter de refaire le jeu avec de meilleurs graphismes, mais lui ajouter une nouvelle dimension. *Rubis* et *Saphir* proposaient en effet déjà une exploration des fonds marins qui leur était propre, et qui n'a hélas jamais été reprise par la suite. En plus d'aller sous les mers, le joueur pourra désormais évoluer dans les airs grâce au Grand Envol, et rencontrer les Pokémon du ciel. Cela justifie également l'ajout de lieux inédits. Le scénario et l'univers sont également retravaillés, afin de profiter des améliorations permises par la 3D pour la narration : certains lieux changent complètement d'apparence et l'histoire de chacune des méchantes Teams, Aqua et Magma, est approfondie. Il s'agit également d'injecter dans le titre la thématique de la sixième génération : les Méga-Évolutions. Vingt créatures supplémentaires y ont donc droit. Une courte aventure supplémentaire, l'épisode Delta, est à ce titre ajoutée à la fin du jeu. Elle a pour thème la Méga-Évolution de Rayquaza, porteur d'une méga-gemme en son sein, et la rencontre dans l'espace du fabuleux Déoxys, bien différente de la façon dont on le capturait dans le jeu original.

Côté *gameplay*, nombre d'idées qui n'ont pas pu être mises en place dans *X* et *Y* sont développées dans ces remakes. Outre les nouvelles méga-évolutions, de nouvelles techniques, objets et formes de Pokémon sont introduits, et l'on peut capturer un très grand nombre de monstres, dont beaucoup de légendaires. Certaines mécaniques spécifiques à *Rubis* et *Saphir* signent également leur retour dans des versions repensées, voire améliorées. On retrouve ainsi les concours Pokémon qui provoquent l'arrivée du Pikachu cosplayeur, tandis que les bases secrètes gagnent en intérêt grâce à la possibilité de partager leur QR code.

Le jeu est dévoilé sur le site officiel *Pokémon* le 7 mai 2014, pour une sortie simultanée au Japon et aux États-Unis le 21 novembre de la même année, puis une semaine après en Europe. La communication autour du jeu est assurée, comme toujours, par le film estival, dont l'intrigue tourne autour de la Méga-Évolution de Diancie, introduite par *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*. La promotion du long-métrage est pour la première fois complétée par un mini-jeu gratuit sur l'eShop japonais de la 3DS, *La Bande de voleurs et les 1000 Pokémon*, développé par le studio Marvelous. Sans doute handicapé par sa sortie tout juste un an après *X* et *Y*, *Pokémon Rubis Oméga* et *Saphir Alpha* démarrera doucement et ne franchira la barre des dix millions de copies écoulées qu'au cours de l'année 2015.

Pokémon sur smartphones : un pari d'avenir risqué



Une diversification inévitable

L'année 2014 semble marquer un tournant à plusieurs titres pour *Pokémon*, et cela se ressent jusque dans les interviews données pour la sortie de *Pokémon Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*. Si la Nintendo 3DS connaît un beau succès, la console se vend cependant deux fois moins que son aînée à période équivalente. La principale raison : la folle montée en puissance du jeu sur smartphone, qui pouvait difficilement être anticipée et qui grignote de folles parts de marché aux consoles. L'écosystème s'assombrit pour les éditeurs dépendant exclusivement des consoles, tant et si bien que Sony, le principal concurrent de Nintendo sur le marché de la console portable avec sa PlayStation Vita, annonce qu'il ne produira vraisemblablement pas de remplaçante à cette dernière dans les années à venir. Nintendo risque donc bien d'être seul sur le segment des consoles portables à l'avenir. Face à l'assombrissement du marché, la firme intègre le fait qu'elle va devoir se lancer dans le juteux business des jeux pour téléphones portables et

tablettes, en grande partie sous la pression de ses actionnaires. Chez The Pokémon Company, techniquement indépendante de Nintendo, ce même constat a déjà été établi, et la société a fait quelques expériences en matière d'applications sur smartphones. Toutefois, ces dernières étaient gratuites et avant tout à but promotionnel (*Pokédex*, *Camp Pokémon*, *Pokémon TV...*). De leur côté, Creatures autant que Game Freak ont déjà commencé à produire des jeux pour les systèmes Apple et compatibles Android en proposant respectivement *aDanza* (un jeu expérimental avec des animaux et des objets qui dansent) et *Solitaba* (un jeu de courses de chevaux sorti sur eShop puis porté sur mobiles dont le *gameplay* reprend celui du solitaire).

Outre le problème des supports, *Pokémon* commence également à payer son ancienneté. L'âge moyen des joueurs de la licence augmente, atteignant vingt ans pour les épisodes 3DS ; surtout, un autre développeur de talent, Level-5, fait des étincelles depuis plusieurs années. Ce studio est parvenu lui aussi à tisser une solide relation avec Nintendo grâce à la série à succès des *Professeur Layton* sur Nintendo DS, créée par Level-5 sur ses fonds propres en exclusivité sur la console à deux écrans. Surfant sur ce succès critique et commercial, le développeur est parvenu à lancer d'autres licences jeunesse en partenariat avec Nintendo : *Inazuma Eleven*, un RPG sur le football, puis *Yô-kai Watch*, un RPG magique rempli de monstres à apprivoiser qui n'est pas sans rappeler *Pokémon*. Le contrat est d'ailleurs peu ou prou le même que celui conclu avec Game Freak en son temps : Level-5 produit des jeux qui sortent en exclusivité sur les supports Nintendo, mais reste seul maître à bord. Un ensemble de partenariats vient en complément pour diversifier la licence avec des dessins animés, des produits dérivés, des mangas et des événements dédiés. Résultat : ces nouvelles séries à succès, qui ont en plus repris l'astuce de sortir en plusieurs cartouches complémentaires, ont dépassé en quelques années *Pokémon*, les jeux *Yôkai Watch* réalisant désormais de meilleurs démarrages que la licence de Game Freak au Japon. S'il reste à transformer cette fracassante réussite nippone en succès international, *Pokémon* est en tout cas pour la première fois directement et sérieusement menacée en tant que franchise jeunesse reine basée sur un jeu vidéo.

C'est dans ce contexte compliqué, alors que Nintendo traverse une zone de turbulences en raison de la transformation du marché et du vieillissement des fans de *Pokémon*, que la licence doit une nouvelle fois se réinventer pour éviter de glisser sur la pente descendante.

Nouveaux genres et nouveaux modèles économiques

En 2014, une nouvelle fournée de jeux dérivés *Pokémon* voit le jour tandis que d'autres sont mis en chantier. The Pokémon Company expérimente les petits jeux téléchargeables avec *Pokémon Link : Battle !* sur l'eShop 3DS, vendu huit euros et développé par Genius Sonority, neuf ans après l'épisode sorti en cartouche sur Nintendo DS. Pour l'été, la franchise tente un *cross-over* avec la série de jeux de coaching artistique *Art Academy*, lancée en 2009 sur DS par les Britanniques de Headstrong Games en partenariat avec Nintendo et déclinée par la suite sur 3DS et Wii U. Bien ciblé, *Pokémon Art Academy* parvient à se hisser en tête des ventes japonaises la semaine de sa sortie le 19 juin 2014 et permet à plusieurs dizaines de milliers de fans d'apprendre à dessiner leurs monstres préférés.

Réclamé depuis de longues années par les inconditionnels de la franchise, le jeu de combat *Pokkén Tournament* est officiellement annoncé en août 2014 au cours du Pokémon Game Show par Tsunekazu Ishihara. Développé en partenariat avec Namco Bandai et l'équipe de la licence *Tekken*, le jeu voit le jour en juillet 2015 après avoir été testé en début d'année dans quelques salles. Si ce n'est pas la première déclinaison en arcade de *Pokémon*, la plupart jusqu'alors visaient un très jeune public avec des combats simplifiés ou des mini-jeux habillés aux couleurs de Pikachu et ses amis. *Pokkén Tournament* est de plus le premier jeu d'arcade *Pokémon* adapté sur console, avec une sortie sur Wii U calée pour 2016. Le titre n'a cependant pas remporté un grand succès auprès des joueurs, la borne s'étant vite retrouvée délaissée une fois la curiosité passée.

L'autre voie explorée par la licence pour assurer son avenir, ce sont les modèles économiques innovants et émergents. The Pokémon Company met en production deux jeux *Pokémon free-to-play* pour l'année 2015. D'un côté, *Pokémon Rumble World*, une exclusivité 3DS dont la gratuité est censée renforcer la visibilité de la série. De l'autre, *Pokémon Shuffle*, un jeu de réflexion surfant sans se cacher sur le succès des lucratifs titres du même genre, au premier rang desquels *Candy Crush Saga*. Lancé en février 2015, ce jeu sera un succès : il passera les cinq millions de téléchargements sur 3DS au cours de l'été qui suit, et atteindra le même score sur smartphones après son lancement en août 2015.



Pokémon GO : l'incroyable pari

Le 10 septembre 2015, alors que les fans de *Pokémon* pensaient que The Pokémon Company se contenterait de décliner de petits jeux sur smartphones, Tsunekazu Ishihara annonce *Pokémon GO* sur téléphones Apple et Android au cours d'une conférence retransmise en ligne. Le jeu est une coproduction inédite, alors en chantier depuis déjà deux

ans, réunissant The Pokémon Company, Nintendo, Game Freak et Niantic Labs, un studio fondé comme une start-up interne à Google avant de reprendre son indépendance en août 2015. Ce développeur, pionnier des jeux utilisant la géolocalisation et la réalité augmentée sur smartphones, est à l'origine de plusieurs énormes succès critiques : *Ingress*, puis *Endgame*, un jeu d'enquête géolocalisé au scénario prenant qui met les joueurs en concurrence pour décrocher un trésor de plusieurs centaines de milliers de dollars. Une curiosité qui a suscité tant d'intérêt que ses droits ont été achetés en vue d'une adaptation cinématographique.

L'annonce de *Pokémon GO* a donc particulièrement surpris, d'autant plus que le jeu affiche d'incroyables ambitions. Il s'agit de partir dans les rues ou dans la nature pour capturer des monstres modélisés sur l'écran du téléphone et intégrés à l'environnement extérieur. Le jeu utilisera un bracelet connecté, le Pokémon GO Plus, pour rendre l'expérience des dresseurs encore plus immersive et permettre aux enfants qui n'ont pas de smartphone de jouer en compagnie de leurs parents. Véritable superproduction du jeu mobile, le titre a été financé par Nintendo, The Pokémon Company et Google à hauteur de vingt millions de dollars, auxquels s'ajouteront dix autres millions en 2016. C'est dire le niveau d'ambition du titre, et les fortes attentes qu'il suscite. Il s'agit, de plus, d'un des derniers projets lancés par Satoru Iwata, qui décédera malheureusement deux mois avant son annonce au public.



2016 : Vingt ans et un nouveau souffle

Année anniversaire des vingt ans de *Pokémon*, 2016 a commencé plutôt timidement. Ni Nintendo ni The Pokémon Company n'avaient en effet annoncé d'événement physique à destination des fans, ni de véritables festivités. Les 20 ans de *Pokémon* sont alors présentés comme un dispositif essentiellement numérique, #Pokémon20, invitant les joueurs à partager en texte et images leurs souvenirs avec la franchise. Les principaux cadeaux annoncés sont alors la ressortie sur 3DS des premiers jeux *Pokémon* versions *Bleue*, *Rouge* et *Jaune*, compatibles avec la *Banque Pokémon* (pour récupérer ses monstres dans des jeux futurs), ainsi que la distribution mensuelle des Pokémon fabuleux durant toute l'année 2016, à commencer par le plus célèbre d'entre eux, Mew. La montée en puissance allait être, en fait, progressive.

Médiatiquement, The Pokémon Company a concentré son effort dans un seul grand coup de com'. L'unique prise de parole visible de la franchise a lieu le 7 février, lors du Superbowl, la finale nationale du

football américain qui réalise la meilleure audience télé chaque année aux USA. *Pokémon* s'est offert pour l'occasion un spot publicitaire coûteux (aux alentours de 20 millions de dollars pour sa seule diffusion, ce à quoi il faut ajouter la conception et réalisation) qui fera sensation. Épique à souhait et décalée par rapport au ton employé habituellement, la vidéo se focalise sur les joueurs de *Pokémon* et absolument pas sur les jeux. Le clip montre de jeunes et moins jeunes dresseurs à travers le monde qui se rassemblent pour assister à un match de la Ligue Pokémon dans un immense stade. La vidéo s'achève sur un jeune père qui glisse à l'oreille de son fils, fasciné par le combat, « *You can do that* » : « Tu peux le faire ». Et un slogan : « *Train on* », « Continuez l'entraînement ». Vu plus de 25 millions de fois rien que sur la chaîne YouTube de The Pokémon Company, le clip marque l'entrée de la franchise dans une nouvelle ère, où *Pokémon* est conscient d'être un phénomène mondialisé et qui traverse les générations, rassemblées autour d'une même valeur : la persévérance à s'entraîner pour devenir le meilleur dresseur.

Le 27 février, Nintendo et The Pokémon Company accompagnent finalement la ressortie des jeux originaux d'une conférence *Pokémon* en ligne. Après un retour sur l'histoire et l'évolution de la série, Junichi Masuda annonce, à la surprise générale, la septième génération de jeux *Pokémon* avec les versions *Soleil* et *Lune*, alors que l'hypothétique version *Z*, complémentaire de *X* et *Y*, était encore attendue. Aucun détail n'est alors dévoilé, sinon quelques croquis de décors et d'environnements, et l'annonce d'une sortie mondiale simultanée en novembre, sur 3DS, où est incluse la Chine, énorme marché à conquérir et jusqu'ici laissé de côté. Les jeux n'étaient en effet jamais sortis officiellement en mandarin et ne paraissaient qu'à Taïwan et Hong Kong dans leurs versions anglaises et japonaises. Tout au long de l'année, les informations filtrent au compte-gouttes, conformément aux habitudes de The Pokémon Company : présentation régulière de nouvelles créatures de la septième génération dans *CoroCoro*, sortie de merchandising pour *teaser* et sustenter les fans, bandes-annonces présentant le nouvel environnement : l'île d'Alola inspirée d'Hawaï... La communication modernisée se précise également à cette occasion : l'un des *trailers* montre comment un enfant qui vient d'arriver dans une nouvelle école se fait des amis grâce à *Pokémon*, poussé par ses parents visiblement Poké-fans également. Pour satisfaire ces fameux (et précieux) anciens joueurs, Game Freak dévoile aussi rapidement sa nouvelle astuce pour remettre sur le devant de la scène d'anciennes créatures très populaires : les formes d'Alola. Il s'agit de variations locales et tropicales de monstres vus précédemment, dont le design et les capacités sont totalement

changés. Une réussite avant même la sortie du jeu, tant ces « nouveaux anciens Pokémon » ont fait réagir les réseaux sociaux, témoignant de la vivacité de la franchise.

Pokémon GO : plus qu'un carton, un phénomène

L'événement le plus fou et important pour *Pokémon* en 2016 restait cependant à venir. Le 6 juillet, Niantic Labs, développeur de *Pokémon GO*, sort enfin son jeu sans annonce ni *teasing* préalable. Le titre est disponible sur les Google Play Store et Apple App Store dans une poignée de pays anglophones (Australie, États-Unis et Nouvelle-Zélande), alors qu'il avait été quelque peu oublié tant par les fans que The Pokémon Company. Immédiatement, l'annonce de la sortie du jeu secoue les réseaux sociaux comme jamais. Les internautes découvrent qu'il est très facile d'installer sur son téléphone cette application gratuite (une précision d'importance, qui a permis l'immense succès viral du jeu) bien que l'on n'habite pas dans un des pays où il est officiellement disponible. Le jeu ne ressemble pas du tout au titre épique montré dans l'ancienne bande-annonce : qu'importe, au cœur d'un été vidéoludique plutôt morose côté sorties, ce sont des centaines de milliers de joueurs qui se lancent dans l'aventure. Les médias généralistes découvrent, incrédules, les images qui fleurissent sur les réseaux sociaux de dresseurs se regroupant par centaines pour aller chasser des créatures dans des lieux publics et consacrent de nombreuses émissions au renouveau de *Pokémon*, licence parfois considérée comme ringarde et en fin de course pour certains. Jeunes et moins jeunes, fans historiques de la franchise et nouveaux venus, filles et garçons, *Pokémon GO* se retrouve instantanément sur tous les smartphones. En moins de deux mois, le jeu franchira la barre des cent millions de téléchargements rien que sur Google Play, sans compter les téléchargements non-officiels ni ceux chez Apple. Dans la presse, ce ne sont pas moins de 400 000 articles qui paraîtront en un mois, allant de l'analyse du succès aux faits divers en passant par le sensationnalisme sur les supposés dangers du jeu et les trucs et astuces dans les rubriques « technologies » pour récolter des clics... C'est que *Pokémon GO* est également un succès pour ceux qui en parlent ! Le plus gros site de jeux vidéo francophone, *jeuxvideo.com*, annonce ainsi avoir vu son trafic grimper de 18 % en juillet 2016 grâce à la seule sortie du titre. Du jamais vu dans l'histoire récente.

Vingt ans après ses premiers succès, *Pokémon GO* permet à la franchise de renouer avec son immense popularité qui l'avait propulsée si haut, et de redevenir un phénomène de société. Selon les

estimations d'organismes tiers, le jeu était plus utilisé chaque jour que des applications comme Twitter, Tinder ou Instagram au cours de l'été 2016, et rapportait jusqu'à 200 millions de dollars par mois en microtransactions. Le cours en bourse de Nintendo a presque doublé juste après la sortie du jeu, avant de redescendre quand la firme a précisé ne toucher qu'une partie mineure des revenus générés par le titre. L'emballement passé, la valeur boursière du fabricant de consoles s'est stabilisée à 25 % au-dessus de son cours avant la sortie de *Pokémon GO*. Un phénomène là aussi d'autant plus incroyable que le jeu est, de l'aveu même de Niantic Labs, loin d'être fini (mais il fallait impérativement le sortir en été, saison propice aux jeux en extérieur) ! *Pokémon GO*, à son lancement, souffre en effet de nombreux bugs, liés notamment à son succès imprévu : le studio de développement évoque un nombre de joueurs maintes fois supérieur à celui qu'ils attendaient, alors même qu'ils en espéraient déjà plus que pour n'importe quel jeu *Pokémon* jusqu'alors. En termes de contenu, le jeu est pour le moins limité : il est très simple et rapide de capturer des Pokémon dans les environnements réels... mais c'est à peu près la seule action possible, si l'on omet les combats d'arène - brouillons - dans chaque quartier, qui ne sont accessibles qu'aux joueurs les plus investis ! Au lancement, pas d'échanges, de combats entre dresseurs, de Centres Pokémon, et seulement les 151 premiers monstres de la première génération à capturer. Un contenu chiche, qui suffit pourtant à satisfaire un public de joueurs incroyablement divers, des plus acharnés développant leurs propres applications pour faciliter la complétion du Pokédex ou l'obtention de Pokémon parfaits pour le combat, aux simples joueurs occasionnels curieux de découvrir le phénomène, sans oublier les nostalgiques de *Pokémon* n'ayant plus eu l'occasion de jouer à la franchise depuis leur enfance, ou encore ceux qui se contentaient de simplement regarder le dessin animé.

Avec environ trente millions de joueurs actifs quotidiens au mois de septembre 2016, *Pokémon GO* est parvenu en quelques semaines à devenir l'un des jeux vidéo les plus joués au monde et l'un des plus grands succès de la franchise. Le dernier pari de Satoru Iwata aux côtés de The Pokémon Company aura donc été gagnant. À vingt ans, la franchise a su prouver sa maturité, sa robustesse et sa créativité sans faille pour résister au temps. Le succès de *Pokémon GO* a été tel que les ventes des épisodes sur consoles sont reparties à la hausse, réintégrant même les meilleures ventes hebdomadaires. L'avenir s'annonce donc sous les plus beaux auspices pour la série, si elle parvient à faire cohabiter ses versions payantes sur consoles et ses succès *free-to-play* sur mobiles. Un énième défi à relever pour les Pokémon, qui n'ont aucune raison de trembler pour si peu après avoir

surmonté tant d'épreuves.

1 *Pokémon Dream World* a été arrêté par Game Freak le 14 janvier 2014, anticipant la fermeture de l'infrastructure de jeu en ligne de la Nintendo DS (et de la Wii) le 20 mai 2014. Tous les jeux *Pokémon* sortis sur Nintendo DS ne peuvent donc malheureusement plus être joués que hors ligne aujourd'hui.

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

Chapitre V

Les mécaniques de jeu

« La base d'un jeu Pokémon, c'est le fait que l'histoire se déroule dans un pays de la taille du Japon et mette en scène un garçon qui n'a aucun pouvoir spécial. Il se balade, attrape des insectes et grandit. »

- Ken Sugimori, 2013 -

Un RPG japonais sophistiqué

L'ADN du RPG japonais

La quête initiatique

Plus encore que le jeu de rôle occidental, le jeu de rôle japonais repose traditionnellement sur une quête initiatique : le héros se construit aussi bien physiquement que mentalement et moralement à travers différentes épreuves, parcourant le monde et partant à la rencontre de ses habitants. C'est ainsi qu'il devient métaphoriquement adulte, et par là même en mesure d'accomplir sa destinée. En dépit de leur apparence et de leur caractère généralement sombre ou réfléchi, les personnages principaux des JRPG sont bien souvent des adolescents ou de jeunes adultes, qui doivent composer avec le rôle difficile qui leur incombe, généralement sauver le monde d'un péril imminent. La série *Pokémon* ne fait pas exception et l'affiche même de façon encore plus évidente : les différents personnages que le joueur peut incarner dans la saga principale ne sont que des enfants ou de jeunes adolescents qui quittent leur famille et leur maison pour explorer le monde. Et c'est à travers les épreuves - ici battre des champions d'arène de plus en plus doués et affronter des organisations criminelles - qu'ils entrent dans l'âge adulte, fait de choix et de responsabilités.

Les héros de *Pokémon* ont beau ne pas être de grands bavards, à l'image de Link, qui ne pipe mot dans la saga *Zelda*, le jeu accentue tout de même leur position de personnage principal et d'adulte en devenant de différentes manières. On remarque tout d'abord que leur famille est volontairement effacée : le héros n'a pas vraiment d'attaches, il est autonome et maître de la destinée qu'il s'est choisie, celle de Maître Pokémon. Dans chaque épisode, la mère, même si elle est parfois trop protectrice, accepte sans rechigner que son enfant en âge d'entrer en sixième décide de vivre dehors et de parler à tous les inconnus qu'il croise. Elle n'est au cœur d'aucune intrigue, se contentant soit de faire des cadeaux, soit de conserver les économies du joueur, et on ne la croise que très rarement en dehors de sa maison. Cette figure rassurante, qui reste dans la ville de départ et prodigue quelques conseils, symbolise le monde enfantin que quitte le héros.

La véritable figure tutélaire, c'est en fait le Professeur Pokémon, qui fait office de *sensei*, l'aîné qui prend en charge l'éducation de l'élève et

lui transmet tout son savoir. Que ce soit Chen, Keteleeria ou Platane, ils lancent le héros dans son aventure en lui offrant son premier Pokémon, ils l'encouragent, ils lui indiquent la route à suivre, ils évaluent ses progrès, ils le félicitent et ils sont présents pour son couronnement en tant que Maître. Ils indiquent la voie sans poser de barrière, là encore pour responsabiliser le personnage et, *a fortiori*, le joueur. Quant au père, il n'apparaît que dans les versions *Rubis* et *Saphir* et leurs remakes, où il est champion d'arène, ce qui signifie qu'il faut l'affronter et le battre pour progresser : il incarne un obstacle, un modèle qu'il faut dépasser pour s'affirmer. Autrement dit, il faut tuer le père. L'image est forte, et si la dimension psychologique est moins poussée dans *Pokémon* que dans les autres jeux de rôle japonais, son intrigue étant de surcroît soutenue par un scénario gentillet, les ficelles narratives et les grilles de lectures symboliques restent les mêmes. Sous ses airs mignons et ses couleurs chatoyantes, cette série a donc tout d'une grande. Tout comme ses héros, d'ailleurs : souvent rabaissés, moqués et traités de gamins par leurs adversaires adultes, ils prouvent par leur pugnacité et leur aptitude aux matchs de Pokémon qu'ils sont plus forts qu'eux.

Un univers japonisant et perméable

Au premier coup d'œil, on ne s'en rend peut-être pas tout de suite compte, mais *Pokémon* baigne dans la culture japonaise. L'univers lui-même est totalement inspiré de l'Archipel, du moins pour les quatre premières générations. La géographie des régions que l'on traverse dans ces épisodes est en effet calquée sur celle du Japon : Kanto s'inspire par exemple de la région éponyme, où se trouve notamment Tokyo, tandis que Hoenn est une réplique de l'île de Kyushu. Le relief, l'emplacement des villes, les lacs et les forêts : tout est modelé en fonction du réel. Le Japon s'insinue également dans l'architecture des villes, notamment à Johto, imaginée à partir du Kansai, région à la culture et à l'histoire très riches. On y trouve des temples, des pagodes, des maisons traditionnelles en bois, qui côtoient les images d'Épinal du Japon moderne : les gratte-ciel ou le train magnétique. Il s'agit certes d'une vision caricaturale, mais qui ancre *Pokémon* dans un univers japonisant dès les premiers épisodes.

La culture japonaise influence d'ailleurs *Pokémon* jusqu'au bestiaire, qui compte nombre de créatures inspirées de mythes nippons plus ou moins célèbres. Parmi les plus connus, on trouve Miaouss et sa pièce sur le front, dont la pose dans les versions *Rouge* et *Verte* au Japon fait bien sûr référence au *maneki neko*. Cette statuette de chat, très populaire dans l'Archipel, est un porte-bonheur censé attirer l'argent, et c'est pour cela que Miaouss dispose de la capacité Jackpot, qui

rapporte toujours un peu de Pokédollars à la fin des combats. Autre exemple : Akwakwak, l'évolution de Psykokwak. Ce canard bleu est, selon le Pokédex des versions *Rouge* et *Bleue*, souvent confondu avec le légendaire *kappa*, tortue anthropomorphe chevelue aux mains griffues, particulièrement farceur et essayant souvent d'attirer les hommes dans l'eau. Dernier exemple avec Feunard, renard à neuf queues, tantôt bienveillant, tantôt maléfique, présent dans le folklore japonais, mais aussi en Corée et en Chine.

Car la saga *Pokémon* n'est pas non plus fermée aux autres cultures, bien au contraire : elle s'inspire de tous les mythes autour du Globe pour donner vie à des créatures fantastiques qui parlent à tous les joueurs. Bien sûr, les légendes asiatiques sont représentées, étant donné la proximité géographique et la perméabilité culturelle. Magicarpe est ainsi inspiré du mythe chinois des carpes qui remontent les cours d'eau et les cascades pour se changer en dragons. C'est pour cela que Léviator, son évolution, a des traits rappelant le dragon chinois et des capacités du type Dragon. Cette légende est même mise en images dans le *spin-off Pokémon Snap*, où il faut précipiter un Magicarpe dans une cascade après lui avoir fait remonter un torrent pour le faire évoluer. Torterra, énorme tortue portant sur son dos un petit arbre et un petit mont, fait référence au mythe de la tortue soutenant le monde chez les Hindous. La culture occidentale n'est pas non plus en reste : si l'on compte nombre de dragons au corps serpentins inspirés des dragons asiatiques, de Draco à Rayquaza, le dragon européen a aussi sa place dans *Pokémon*, comme le prouvent Dracaufeu et Drattak. Que ce soit à travers Lokhlass, rappelant le monstre du Loch Ness, ou encore à travers les Zarbi dont les différentes formes sont inspirées de l'alphabet latin, l'Occident est bel et bien présent. Au final, on trouve en chaque Pokémon de multiples références à des histoires et des légendes venues du monde entier, faisant du bestiaire un incroyable catalogue des croyances, à la richesse souvent sous-estimée.

Des mécaniques classiques réinventées



Les interactions entre les types

Traditionnellement, dans les jeux de rôle, sorciers, mages et magiciens sont capables de contrôler différents éléments, comme l'eau, le feu, l'air ou la terre, ou encore la lumière et les ténèbres. Suivant l'ennemi que l'on affronte, certains sortilèges seront donc plus ou moins efficaces : le feu contre les méchantes plantes, la glace contre les créatures volantes, ou encore l'électricité contre les

adversaires robotiques. S'il est généralement tout à fait possible d'ignorer ces rudiments et d'occire des troupes entières à coup d'épée ou d'arc vigoureusement bandé – bien que l'on fasse alors l'impasse sur une aide efficace –, il s'avère impossible d'ignorer les relations entre les types dans *Pokémon*. En effet, non seulement tous les Pokémon sont associés à un ou deux types, mais chaque capacité est dotée elle aussi d'un type. Concrètement, une attaque Eau sera très efficace sur une créature de type Feu, mais beaucoup moins sur un monstre de type Plante. Maîtriser ces interactions est indispensable, histoire de ne pas envoyer inutilement une bête au casse-pipe. Dès le choix du *starter*, c'est-à-dire du premier Pokémon de l'aventure confié par le Professeur, le joueur est confronté à ce chifoumi géant : il y en a toujours un de type Plante, un autre Feu et un dernier Eau.

Lors de la sortie des premiers épisodes de la saga *Pokémon*, il existait quinze types différents, ce qui faisait donc 225 interactions à retenir. Heureusement, la table des types figurait dans le manuel, ce qui permettait de s'y retrouver plus facilement. Car tout n'est pas aussi simple que l'eau qui éteint le feu : il faut se souvenir que le type Vol est efficace sur Combat, que le type Sol résiste aux techniques Poison, et qu'il est totalement inutile d'essayer d'atteindre un Pokémon Spectre avec une capacité Normal. De nouveaux types ont été introduits au fil des générations : Acier et Ténèbres lors de la deuxième, puis Fée lors de la sixième. Dorénavant, c'est donc 324 interactions qu'il faut connaître et savoir combiner afin de déterminer l'effet sur un Pokémon doté de deux types. Si une résistance peut annuler une faiblesse, deux faiblesses et deux résistances s'additionnent. Il est par exemple fortement déconseillé d'attaquer un Altaria, de types Dragon et Vol, avec une capacité Plante : les dégâts seraient divisés par quatre. Au contraire, une attaque Glace lui en infligerait quatre fois plus. Cette mécanique, indissociable de la saga *Pokémon*, est véritablement au cœur du *gameplay*, au même titre que la capture : ces deux éléments, habituellement annexes, voire anecdotiques, dans les jeux de rôle, ont été totalement repensés et approfondis pour devenir le socle de cet univers et de son fonctionnement.



L'équipe de Pokémon : une équipe de RPG presque comme les autres

Comme dans la majorité des jeux de rôle, le joueur de *Pokémon* part au combat avec une équipe, constituée ici de six créatures au maximum. Toutefois, les affrontements au tour par tour restent en un contre un. Cela n'empêche pas les joueurs de devoir composer une équipe variée, aussi bien en termes de types, afin d'exploiter les

résistances et les faiblesses adverses, qu'en termes de rôles. Car à la manière de bien des personnages de RPG, chaque espèce de Pokémon a un profil différent. Certains d'entre eux, rapides et forts, sont taillés pour l'attaque, tandis que d'autres, plus lents, mais costauds, sont là pour absorber les dégâts et faire durer le combat. Les rôles peuvent donc être déterminés par les statistiques, mais aussi par les capacités apprises par les créatures. Certaines d'entre elles ont par exemple un don inné pour ennuyer les adversaires avec des altérations d'état comme le sommeil ou la confusion.

Généralement, les Pokémon sont assez polyvalents et peuvent être utilisés de plusieurs manières, dont certaines s'avèrent parfois surprenantes, ce qui peut déstabiliser pendant les tournois contre d'autres joueurs humains. La communauté des dresseurs a d'ailleurs développé tout un vocabulaire spécifique pour classer les bébêtes en fonction de leur rôle, des classiques *sweepers*, Pokémon offensifs, aux *stallers*, Pokémon défensifs, en passant par les ennuyeurs, les relayeurs qui transfèrent les bonus de statistiques ou les leaders chargés d'ouvrir le combat. On trouve ensuite de nombreuses déclinaisons en fonction des capacités, des objets tenus ou des combos utilisés, du *Choice Bander* au *Subpuncher* en passant par le *Sword Dancer* ou le *Hazer*. Comme dans de très nombreux JRPG, chaque membre de l'équipe a donc son propre rôle à jouer.

Des créatures uniques

Il ne faut pas non plus imaginer ce système comme étant figé : chaque Pokémon est unique, et cela même à l'intérieur d'une même espèce. Ainsi, deux Pikachu de même niveau peuvent être radicalement différents, des capacités jusqu'aux statistiques, influant par là même leur rôle au sein de l'équipe. Déjà, lors de la capture, deux Pokémon d'apparence identique n'auront pas les mêmes statistiques. Chacun d'entre eux dispose en effet d'une nature aléatoire parmi vingt-cinq, octroyant un bonus sur une statistique et un malus sur une autre. Par exemple, un Pokémon Brave aura plus d'Attaque, mais moins de Vitesse, tandis qu'un Pokémon Pressé sera plus rapide, mais perdra en Défense. La nature d'un Pokémon est immuable : il est impossible d'en changer. De la même manière, chaque créature est dotée de données cachées venant influencer celles bien visibles. Il y a tout d'abord les « IV », pour *Individual Values*, comprises entre 0 et 31 depuis la troisième génération, qui existent pour chaque statistique et les pondèrent : plus l'IV est élevée, plus la statistique correspondante le sera également. Générées aléatoirement elles aussi lors de l'apparition du Pokémon, elles ne peuvent pas être modifiées, contrairement aux autres données cachées, appelées « EV ». Ces *Efforts*

Values existent pour chaque statistique, comme les IV, et permettent de gagner des points supplémentaires. Chaque créature vaincue octroie quelques EV, en fonction de son profil : un Pokémon avec une très bonne Défense donnera des EV dans cette statistique. Ces données se bâtissent donc tout au long de l'aventure, et peuvent être modifiées grâce à différentes baies ou objets. Dans leur quête de la créature parfaite, les joueurs experts, très au fait de ces informations, choisissent avec soin la nature de leurs Pokémon, et font très attention à leurs IV et EV.

Il est donc possible d'obtenir des Pokémon très différents, que l'on peut en quelque sorte personnaliser. Cette personnalisation est d'ailleurs encore plus poussée avec les capacités. Chaque monstre ne peut en retenir que quatre sur celles qu'il apprend en montant de niveau, aussi doivent-elles être choisies avec pertinence, afin de disposer d'une palette variée. Chaque dresseur peut également apporter sa petite touche personnelle avec les Capsules Techniques, des objets permettant d'apprendre une capacité précise à un Pokémon. Les Capsules Techniques varient d'un épisode à l'autre (on en trouve d'une cinquantaine à une centaine), et elles renferment généralement des attaques très puissantes, comme Lance-Flammes, Psyko ou Séisme. Toutefois, elles ne sont pas compatibles avec tous les Pokémon, et certains comme Magicarpe ou Anchwatt ne peuvent même pas en apprendre une seule. De la même manière, il existe également des Capsules Secrètes, moins nombreuses, qui contiennent des capacités pouvant être utilisées sur le terrain : Coupe peut par exemple couper les arbustes gênant la progression, et Surf permet de traverser les étendues d'eau. Ces techniques sont généralement indispensables durant l'aventure. Enfin, on trouve également quelques personnages capables d'enseigner des techniques spécifiques aux Pokémon : ce sont les Donneurs de capacités. Comme on personnalise son personnage de JRPG avec son équipement et parfois ses techniques, on peut donc personnaliser son Pokémon pour qu'il soit totalement unique et qu'il corresponde à la façon dont on souhaite le jouer.

Une évolution mesurée

Un gameplay identique depuis vingt ans ?

Forte de ses mécaniques auparavant atypiques et devenues depuis des classiques, la saga *Pokémon* n'a, en apparence, pas beaucoup évolué depuis ses débuts. Vingt ans plus tard, les affrontements se déroulent toujours au tour par tour, en un contre un, avec une équipe constituée de six créatures attrapées aux quatre coins de la région.

Vingt ans plus tard, il faut toujours affronter huit champions d'arène avant de vaincre le Conseil des Quatre et le Maître Pokémon, tout en se débarrassant d'une organisation criminelle voulant conquérir ou détruire le monde. Vingt ans plus tard, la licence a toutefois connu plusieurs mutations : les mécaniques ont été affinées et les concepts polis afin d'offrir un *gameplay* toujours plus pointu et profond. D'autres grandes sagas du jeu de rôle japonais se sont elles-mêmes révélées assez conservatrices, par exemple *Dragon Quest*, réputé être assez traditionnel, ou même *Final Fantasy*, qui a utilisé plusieurs fois la même structure avant de se réinventer totalement à chaque nouvel épisode.

L'évolution de *Pokémon* s'inscrit dans la durée, créant ainsi une continuité entre les épisodes. Une continuité nécessaire, puisque l'on retrouve dans chaque nouvel épisode d'anciennes créatures, et que l'on peut également récupérer celles des anciennes versions sous certaines conditions. Le *gameplay* n'est donc retouché qu'avec parcimonie, dans l'unique but de l'améliorer ou de l'équilibrer : l'objectif n'a jamais été de proposer une aventure différente, mais bien d'offrir un jeu *Pokémon* qui a tout de la « recette *Pokémon* ». On retrouve donc à chaque fois le même concept, mais poussé toujours un peu plus loin, et fonctionnant toujours un peu mieux. Bien sûr, cela n'a pas empêché la licence de connaître des mutations importantes, notamment lors de chaque passage à une nouvelle génération. La deuxième a, par exemple, apporté la reproduction avec l'apparition du sexe des Pokémon, les objets à tenir ou la notion de bonheur. La troisième a chamboulé le calcul des statistiques et donné à chaque espèce un ou deux talents, des capacités passives inspirées des Pouvoirs Pokémon du jeu de cartes. La quatrième a reclassé chaque attaque en Physique ou Spéciale, indépendamment de son type. La cinquième a créé les talents cachés, et enfin, la sixième a imaginé les Méga-Évolutions. Tous ces changements majeurs au niveau du *gameplay* ont été conservés et seront conservés dans les prochains épisodes parce qu'ils ont enrichi la recette originale, prouvant que la licence est vivante et qu'elle évolue et s'approfondit progressivement. Créatifs, les joueurs n'hésitent pas non plus à se fixer eux-mêmes de nouveaux défis en jouant avec les règles, par exemple à travers le très populaire *Nuzlocke Challenge*, inspiré d'une bande dessinée amateur. Lors d'une partie *Nuzlocke*, tout Pokémon K.-O. est considéré comme mort et doit être relâché, et il n'est possible de capturer dans chaque zone que la toute première créature que l'on croise. Ces contraintes, que les joueurs s'imposent d'eux-mêmes, permettent de revisiter ingénieusement la série.

L'autre gros chantier perpétuel de *Pokémon*, ce sont bien sûr les interactions entre les différents types. Dans un souci de rééquilibrage

constant, de nouveaux types sont parfois introduits, tandis que certaines résistances ou faiblesses sont modifiées. Par exemple, les Pokémon de type Psy étaient jugés trop favorisés durant la première génération. Pour contrer cela, ils sont devenus dès la deuxième génération plus sensibles aux attaques Spectre, et le type Ténèbres est apparu : efficace sur les créatures Psy, il est de plus totalement immunisé à leurs attaques. De la même manière, le type Dragon s'est découvert une nouvelle faiblesse dans la sixième génération : le type Fée, créé pour l'occasion. Le type Acier, ajouté lors de la deuxième génération et réputé pour ses très nombreuses résistances, en a également perdu deux au fil du temps : Ténèbres et Spectre. Le but est bien sûr de donner un maximum de chances à tous les types et d'éviter que l'un d'entre eux soit trop favorisé par rapport aux autres, afin de garantir la variété qui fait la richesse de *Pokémon*. De la même manière, les propriétés des capacités sont parfois modifiées d'une génération à l'autre, toujours dans un souci d'équilibre : la précision et la puissance peuvent être augmentées ou diminuées, tout comme les Points de Pouvoir, qui déterminent le nombre d'utilisations d'un mouvement par le Pokémon. Plus de 150 techniques ont ainsi été retouchées depuis les premiers épisodes.

Certains ajouts ont été plus occasionnels, perdurant pendant une ou deux générations avant de disparaître, pour parfois revenir. Les suppressions de fonctionnalités appréciées sont d'ailleurs généralement largement commentées par des joueurs mécontents. On pense par exemple au cycle du jour et de la nuit, abandonné durant la troisième génération, ou encore à celui des saisons, exclusif aux versions *Noire* et *Blanche* et leurs suites. La personnalisation des dresseurs, liée au thème de la beauté à partir duquel a été imaginé Kalos, et donc uniquement présente dans les épisodes *X* et *Y*, fait aussi partie des fonctions regrettées par les joueurs dans les versions ultérieures, tout comme la possibilité d'être suivi par ses Pokémon imaginée dans *HeartGold* et *SoulSilver* et inspirée par *Pokémon Jaune*. En réalité, ces petites idées sont nombreuses à chaque génération, mais elles concernent davantage les petits à-côtés que les grosses mécaniques : en clair, chaque version ajoute du fun sans défigurer le *gameplay*. On pense par exemple aux concours, quasiment réinventés à chaque génération, au *Pokémon Dream World*, un univers en ligne jouable sur ordinateur et relié aux versions de la cinquième génération, ou encore à la Poké Récré, qui permet de câliner ses créatures dans la sixième génération. Chaque version a donc ses propres spécificités, imaginant des fonctionnalités inédites ou piochant parmi les anciennes trouvailles. Aussi conservatrice qu'elle en a l'air, la licence *Pokémon* sait pourtant surprendre et réinventer ses propres concepts.



L'évolution de la figure du Pokémon

Au début de la série, et ce malgré la volonté de Satoshi Tajiri d'atténuer cet état de fait, le Pokémon n'est finalement qu'un instrument : il est le moyen par lequel le héros parvient à atteindre son rêve, l'arme avec laquelle il combat les autres dresseurs, l'outil lui permettant d'explorer l'environnement. Les premières versions de *Pokémon* ont beau essayer de s'éloigner de cette vision utilitariste en évoquant l'attachement du dresseur à ses créatures dans plusieurs dialogues, elles ne le mettent absolument pas en scène. Ainsi, le joueur ne peut pas vraiment développer de relation particulière avec les membres de son équipe. Il aura fallu attendre certains *spin-off*, qui se déroulent dans un environnement où le Pokémon n'est pas dressé, mais libre, pour commencer à le considérer autrement que comme un simple instrument. C'est par exemple le cas dans *Hey you, Pikachu !*, où l'on interagit avec la célèbre souris électrique et où l'on découvre des espèces sauvages, ou dans *Pokémon Snap*, qui invite le joueur à faire un safari-photo sur une île peuplée uniquement de Pokémon, permettant d'observer leur comportement dans leur milieu naturel. Le Pokémon devient un véritable petit animal virtuel, avec ses propres habitudes, son mode de vie, son caractère, différents pour chaque espèce. La série principale n'a exploité la relation directe du joueur au Pokémon qu'assez tardivement : effleurée durant la cinquième génération avec les accessoires de Music-hall et les Poké Balls personnalisées, elle a vraiment pris une nouvelle dimension avec les versions *X* et *Y*, qui ont introduit la Poké Récré, où l'on peut jouer avec ses Pokémon comme avec n'importe quel autre animal virtuel.

Certains *spin-off* font aussi des Pokémon les héros de leurs propres aventures, comme dans les jeux *Poképark*, ou encore dans la série *Pokémon Donjon Mystère*, où le héros humain doit d'abord devenir un Pokémon pour sauver le monde, inversant par là même le rapport de force. D'instruments, les monstres de poche deviennent acteurs, maîtres de leur propre destinée, et la servitude affichée au début de la saga a progressivement laissé place à une forme de coopération et de codépendance. Il faut dire qu'au fur et à mesure que l'univers de *Pokémon* s'est étoffé, le pouvoir de ces créatures s'est considérablement accru, tout comme leur portée culturelle. De simples créatures-outils, les Pokémon sont devenus dès la troisième génération de véritables puissances créatrices à travers certaines figures : on associe par exemple Groudon à la formation des continents, et Kyogre à l'existence de la mer primaire, tandis que Dialga et Palkia seraient respectivement à l'origine de la création du temps et de l'espace, quand Arceus est présenté comme le demiurge ayant créé l'univers. L'élaboration progressive de la mythologie Pokémon a hissé ces

créatures au rang de divinités, vénérées, craintes ou respectées par les humains, bien loin de leur rôle réducteur des premiers jeux dans lesquels elles sont apparues.

La cohérence graphique

Née sur Game Boy, la saga *Pokémon* a commencé par afficher des graphismes très sobres, étant donné les limitations de la petite console. On se souvient tous de l'amas immonde de gros pixels censé représenter le Pokémon de dos, à la gauche de l'écran, pendant les combats. À l'image des modifications intervenues dans le *gameplay*, l'évolution graphique a été elle aussi très progressive, si bien que l'on a parfois reproché à la série son manque d'ambition technique, voire sa ringardise. Il faut dire qu'avec les *sprites* figés jusqu'à la quatrième génération et les effets visuels parfois mollassons, les affrontements ont pendant longtemps manqué de rythme. Ce n'est qu'à partir des versions *Noire* et *Blanche* que les Pokémon s'animent durant toute la durée du combat, leur conférant alors un peu plus de vie. Mais c'est bien avec l'arrivée de la 3D, durant la sixième génération, que les affrontements ont pris une nouvelle dimension : on découvre des créatures en volume animées avec soin, on oublie la lenteur et on apprécie pleinement des graphismes qui semblent enfin en phase avec leur époque.

Sur le terrain, l'évolution s'est faite exactement de la même manière : jusqu'à la quatrième génération, *Pokémon* a conservé sa petite vue de dessus, avant d'introduire par la suite des caméras plus dynamiques mettant en valeur les environnements en trois dimensions. Pourtant, on retrouve toujours dans les jeux *Pokémon* une patte reconnaissable : afin de conserver un univers cohérent par rapport aux générations précédentes, les titres affichent généralement des teintes assez proches, et l'on retrouve parfois cette parenté dans l'architecture ou l'apparence des personnages que l'on croise. Même les nouveaux Pokémon se doivent de rester fidèles à l'esprit des premières créatures. Malgré les quelques changements de style, comme les troisième et cinquième générations aux teintes plus sombres, on garde toujours cette homogénéité du bestiaire qui permet à toutes les créatures de se côtoyer sans que cela ne jure : des formes plutôt simples, assez rondes, avec peu de fioritures. L'évolution graphique ne doit donc pas se faire au détriment de l'identité de la licence, d'où, là encore, la lenteur avec laquelle elle se met en place.

L'art de la capture

Quand l'ennemi devient allié

Depuis les premiers RPG japonais, chevaliers, mages et voleurs affrontent et terrassent des monstres par centaines, des plus anodins aux plus effrayants. Le combat a toujours été l'un des éléments centraux du genre, et *Pokémon* ne fait pas exception. La série possède toutefois sa petite touche d'originalité : la majorité des ennemis que l'on rencontre peuvent en effet devenir nos plus précieux alliés. Si l'on remonte un peu dans le temps, on peut trouver quelques jeux aux mécaniques similaires. On pense tout d'abord aux invocations de la série *Final Fantasy*. Les personnages de la saga peuvent en effet appeler au combat certaines créatures puissantes dans le but d'obtenir leur soutien, mais dans certains épisodes, comme le troisième, il faut parfois les vaincre avant de pouvoir compter sur elles. Encore plus proche du concept de *Pokémon*, on trouve dans *Final Fantasy V*, sorti sur Super Famicom en 1992, un *job* (un rôle attribué à un personnage) de dresseur, qui permet de capturer les monstres affaiblis et de les relâcher pour une attaque dévastatrice. Pas le temps toutefois de s'attacher : une créature capturée ne peut attaquer qu'une seule fois. Après, elle se sauve et retourne à la nature.

L'autre grande saga du jeu de rôle japonais, *Dragon Quest*, touche du doigt le concept de *Pokémon* dans son cinquième épisode, *La Fiancée Céleste*, sorti lui aussi sur Super Famicom en 1992. Le joueur a en effet la possibilité de remplacer les quelques aventuriers de son équipe par des monstres. Pas besoin de les affaiblir ou de les capturer : ils décident parfois d'eux-mêmes de rejoindre le héros. Autant dire qu'il faut être patient et un peu chanceux, surtout pour espérer convaincre les espèces les plus réticentes. Au total, une quarantaine de créatures peuvent être recrutées, et même plus de soixante-dix dans le remake sur PlayStation 2. Néanmoins, tous les monstres ne se valent pas : s'ils peuvent tous gagner de l'expérience, certains plafonnent plus rapidement que d'autres. À long terme, il vaut donc mieux en oublier quelques-uns et se concentrer sur ceux disposant d'un véritable potentiel, qui peuvent atteindre un niveau élevé et apprendre des attaques suffisamment intéressantes.

1992 est décidément une année prolifique, puisque c'est également l'année de sortie de *Shin Megami Tensei*, toujours sur Super Famicom. Ce titre prolonge les aventures narrées dans les *Megami Tensei*, des jeux de rôle sur Famicom inspirés d'une série de livres. Le joueur incarne un jeune lycéen capable de communiquer avec des démons, dans une ville de Tokyo post-apocalyptique envahie par les créatures surnaturelles. En plus des quatre héros, il est possible d'ajouter à son

équipe des démons, qu'il faut auparavant convaincre. La tâche est loin d'être aisée, mais nécessaire, vu leur puissance. Si les personnages humains gagnent de l'expérience et montent en niveau, ce n'est pas le cas des démons. Pour obtenir des créatures plus fortes, le joueur n'a d'autre choix que de les sacrifier en les faisant fusionner. Suivant les choix et les actions du héros, son alignement change, modifiant les relations qu'il peut entretenir avec les créatures et leur inclination à le rejoindre. Par exemple, si notre héros se sent une affinité particulière avec le chaos, les démons respectant l'ordre seront bien plus fermés à l'idée de se rallier à lui.

À son arrivée en 1996, *Pokémon* franchit une étape supplémentaire par rapport aux mécaniques de *Dragon Quest V* ou *Shin Megami Tensei*. Cette fois-ci, la capture et l'élevage sont totalement au centre du *gameplay*, et il n'est possible de combattre qu'avec les monstres que l'on a attrapés au préalable. Ce qui n'est auparavant perçu que comme une fonctionnalité bonus devient la norme. La chasse aux Pokémon devient donc une activité nécessaire, afin de dénicher des créatures plus rares, plus puissantes, en prenant en compte toutes les spécificités qu'elles peuvent avoir, à commencer par le type, mais aussi le talent, les capacités qu'elles apprennent, ou encore leur profil (offensif, défensif, rapide, etc.). Car, à la manière d'une équipe dans un jeu de rôle traditionnel, une équipe dans *Pokémon* se doit d'être variée. Il faut ainsi penser à diversifier les types pour ne pas être pris au dépourvu face aux dresseurs adverses, et essayer d'avoir des Pokémon de différents profils afin de parer à toutes les situations. Autrement dit, si la capture offre une liberté folle au joueur dans la création de son équipe idéale et permet de sortir du carcan habituel de certains RPG qui imposent une équipe et des rôles prédéfinis pour chaque personnage, il faut néanmoins en connaître les codes afin d'optimiser ses chances de gagner tous les combats. Bien sûr, l'apprentissage d'un dresseur n'est jamais terminé, et il y a toujours de nouvelles choses à découvrir.

La postérité d'un concept

Rançon du succès, la licence *Pokémon* n'a pas tardé à faire des émules, qui se sont plus ou moins inspirés de la recette magique. En septembre 1998 sort ainsi au Japon *Digital Monster Ver. S : Digimon Tamers*, un jeu Saturn qui propulse la saga *Digimon*, grande rivale de *Pokémon* à ses débuts. La licence *Digimon* est d'abord née sous la forme d'un gadget électronique en 1997 : il s'agit d'une variante du Tamagotchi, le célèbre animal virtuel de la société Bandai, créé en 1996, tout comme les Pokémon. Cette première adaptation en jeu vidéo met le joueur dans la peau d'un éleveur de Digimon, qui fait

grandir et se battre ses créatures. *Digimon* et *Pokémon* ont toujours été comparées, et les deux séries ont mis en œuvre une véritable guerre médiatique pour tenter de s'éclipser mutuellement : *anime*, *spin-off*, produits dérivés... Mais si plus d'une vingtaine de jeux vidéo estampillés *Digimon* sont sortis à ce jour, la licence de Bandai s'est essouffée après les années 2000, laissant le champ libre aux *Pokémon*. De nos jours, les apparitions sur console des *Digimon* concernent surtout le Japon, et sont peu remarquées en dehors de l'Archipel.

Toujours en septembre 1998, c'est sur Game Boy Color que sort *Dragon Quest Monsters : Terry's Wonderland*, un *spin-off* de *Dragon Quest* largement inspiré de *Pokémon*. Ce titre, qui n'est jamais arrivé jusqu'en Europe, conserve tout de même quelques caractéristiques de la série dont il est tiré, à commencer par la vue à la première personne lors des combats. Le but est ici d'amadouer les monstres que l'on croise afin de les apprivoiser et de les faire combattre à nos côtés. Comme dans *Pokémon*, on affronte aussi bien des monstres sauvages que d'autres dresseurs. Il est également possible de faire se reproduire les petites bêtes que l'on a capturées, afin d'obtenir des monstres encore plus puissants. Le premier épisode de *Dragon Quest Monsters* fut un immense succès au Japon, au point d'être le quatrième jeu le mieux vendu au Japon durant l'année 1998, alors qu'il est sorti en septembre. Il eut droit à deux remakes : un premier en 2002 sur PlayStation, puis un second en 2012 sur Nintendo 3DS. Depuis, ce qui n'était qu'un *spin-off* est devenu une série à part entière, puisque depuis *Terry's Wonderland* quatre nouveaux épisodes de *Dragon Quest Monsters* sont sortis. Les deux derniers, *Joker* et *Joker 2*, sortis sur Nintendo DS, ont même eu l'honneur d'une sortie européenne. À noter qu'un *Joker 3* est actuellement en préparation pour Nintendo 3DS.

En décembre 1998, le studio de développement Genki accouche de *Jade Cocoon : Story of the Tatamayu*, un titre conçu pour la PlayStation. Le joueur incarne Levant, un Maître des Cocons : il a le pouvoir de capturer les créatures de la forêt en les enfermant dans des cocons de soie et de les contrôler grâce à son ocarina. Grâce à cette faculté, il peut tenter de sauver son village, en proie à une malédiction. Les créatures capturées grandissent et changent d'apparence en gagnant de l'expérience, devenant de plus en plus puissantes. Il est même possible de les faire fusionner afin de créer des monstres redoutables. Chacune d'entre elles appartient également à l'un des quatre éléments (eau, air, terre et feu), et ceux-ci entretiennent bien évidemment des rapports de force et de faiblesse. Malgré le bon accueil critique, le succès de *Jade Cocoon* fut relatif. Ses ventes s'avèrentèrent suffisantes, tout de même, pour que le titre connaisse deux suites : *Jade Cocoon Gaiden*, sorti en 1999 sur téléphones mobiles, et *Jade Cocoon 2*, sorti en 2001 sur PlayStation 2.

En 2007, c'est Disney qui tente de se lancer dans la grande aventure des monstres à collectionner. Avec *Spectrobes*, sorti sur Nintendo DS et développé par le studio Jupiter, qui a œuvré sur plusieurs *spin-off* de la licence *Pokémon*, il n'est pas question de capture, mais d'excavation de fossiles. Pour autant, la licence lorgne clairement du côté de *Pokémon* dans ses mécaniques : élevage, évolution, échange et combat sont au programme. Disney attendait beaucoup de cette nouvelle licence, mais malgré un bon démarrage et deux suites, dont une développée par Genki pour la Wii, *Spectrobes* n'a jamais su se faire une place dans le cœur des joueurs et a aujourd'hui été totalement abandonnée. D'autres éditeurs ont cherché eux aussi à surfer sur la tendance des fossiles façon *Pokémon*, comme SEGA en 2007 avec l'adaptation DS de *l'anime Dinosaur King*, ou même Nintendo avec la série *Fossil Fighters*, créée en 2008 et comptant à ce jour trois épisodes. Assez étrangement, tous ces titres proposent des *gameplay* assez similaires, entre mini-jeux d'archéologie et combats *Pokémon* simplifiés. Hélas, rien de vraiment marquant pour l'histoire du jeu vidéo.

Enfin, pour le clin d'œil, on peut également citer *Final Fantasy XIII-2*, sorti en décembre 2011 au Japon et février 2012 chez nous, sur PlayStation 3 et Xbox 360. Ce deuxième épisode du projet *Fabula Nova Crystallis* se démarque quelque peu des épisodes canoniques de *Final Fantasy* en ne proposant que deux personnages dans l'équipe, Serah et Noel. Heureusement, il est possible de capturer certains monstres grâce à une capacité spéciale de Serah et d'en faire des familiers, qui nous rejoignent ensuite sur le champ de bataille. Chacun de ces monstres a un rôle précis parmi les six disponibles dans le jeu, comme Attaquant, Défenseur ou Soigneur, ce qui définit ses techniques et son profil, et l'on peut bien sûr les améliorer pour les rendre encore plus redoutables. Et quelle coïncidence : il se trouve qu'il existe 152 créatures différentes à capturer. Sacré *Final Fantasy XIII-2* !

Principes et méthodes



La chasse

Avant même de capturer un Pokémon sauvage, il faut d'abord le rencontrer. On peut en croiser à divers endroits, comme dans les cavernes ou bien dans l'eau, mais le plus commun reste encore dans les hautes herbes. Cette végétation, indissociable de la série, recouvre pratiquement tous les chemins de toutes les régions de l'univers *Pokémon*. Tous les joueurs qui se sont frottés aux versions *Rouge* et *Bleue* se souviennent de leurs premiers pas dans les hautes herbes : à

peine y pose-t-on le pied que le Professeur Chen débarque pour avertir le héros et lui dire de ne surtout pas y entrer sans Pokémon pour le défendre. Les hautes herbes sont donc le terrain idéal pour la chasse aux Pokémon sauvages, et représentent aussi bien une source inépuisable de rencontres improbables pour le collectionneur en goguette qu'une promesse de dangers pour le dresseur dont l'équipe est mal en point, et qui cherche désespérément à rentrer au Centre Pokémon le plus proche. Il existe bien sûr de nombreuses autres façons de rencontrer des créatures sauvages - secouer les arbres, fracasser les rochers -, et il ne faut pas hésiter, parfois, à se montrer inventif.

Évidemment, on ne peut pas rencontrer tous les Pokémon d'une région à un endroit donné : ceux-ci sont dispersés et chaque route, chaque grotte, chaque point d'eau possède ses propres spécimens. Chaque nouveau lieu est donc propice à de nouvelles rencontres, et les dresseurs désireux de compléter leur Pokédex n'ont pas d'autre choix que d'explorer la région de fond en comble. Histoire de compliquer un peu l'ensemble, la saga a introduit de nouveaux paramètres, par exemple le cycle diurne/nocturne. À une époque, certains Pokémon ne se trouvaient que le jour, et d'autres uniquement la nuit. D'autres sont encore plus discrets, particulièrement bien cachés au fin fond d'une grotte ou sous la surface d'un lac souterrain, dans des lieux généralement inaccessibles sans les capacités des Capsules Secrètes. Cela est particulièrement vrai pour ce que l'on appelle les pseudo-légendaires, des Pokémon puissants, mais non légendaires, appartenant à une famille à trois évolutions. La plupart sont de type Dragon (Minidraco, Draby, Griknor, Solochi et Mucuscule), mais pas toujours (Embrylex et Terhal), et ils se terrent généralement loin des sentiers battus, du moins avant la sixième génération. Ces Pokémon, aux côtés d'autres Pokémon plutôt rares comme Lokhlass, Insolourdo, Barpau ou Tarinor, nécessitent donc de l'exploration, mais aussi parfois quelques actions spéciales de la part du joueur avant d'être débusqués. Heureusement, dès que l'on voit un Pokémon, que ce soit dans la nature ou lors d'un match contre un adversaire, le Pokédex l'enregistre et affiche sur la carte les endroits où il est susceptible d'apparaître. De quoi faciliter la traque pour les dresseurs.



Les rudiments de la capture

Dans chaque épisode de la saga, la capture est toujours ce que l'on apprend en premier. Généralement, un personnage nous fait une démonstration en direct et attrape lui-même un Pokémon sauvage de la première route. Capturer un Pokémon n'est pas très compliqué en soi : il suffit d'avoir dans son sac quelques Poké Balls, et d'aller au bon

endroit pour croiser des espèces sauvages. Toutefois, ces petites bêtes sont loin d'être passives et ne se laissent pas vraiment faire, au point de s'échapper la plupart du temps de la Poké Ball. Afin de maximiser ses chances, il faut d'abord affaiblir le Pokémon sauvage en lui retirant le plus possible de Points de Vie. Évidemment, il vaut mieux y aller par petits coups afin d'être sûr de ne pas l'envoyer *ad patres*, car un Pokémon K.-O. ne peut plus être capturé. Il existe heureusement quelques capacités qui permettent de réduire au maximum les PV de l'adversaire jusqu'à 1, qui se révèlent donc particulièrement utiles pour la capture (mais beaucoup moins pour les combats contre les dresseurs) : il s'agit de Faux-Chage, que l'on trouve en Capsule Technique, et de Retenue, qui est uniquement apprise par des Pokémon issus de distributions événementielles.

Pour faciliter la capture, le joueur peut également compter sur les altérations d'état. Une cible gelée, endormie ou paralysée sera plus facile à attraper. Les capacités provoquant des changements de statut ne sont donc pas à négliger, d'autant plus que cela se révèle également bien utile en combat contre un dresseur. Certains Pokémon ont aussi la fâcheuse manie de vouloir s'enfuir. Contre cela, deux possibilités : soit les capacités empêchant l'adversaire de quitter le combat, comme Regard Noir, Barrage ou Toile, soit les talents qui ont le même effet, comme Marque Ombre, ou encore Piège et Magnépiège dans une moindre mesure, car ils ne fonctionnent pas avec tous les types. Enfin, le type de Poké Ball utilisé a aussi son importance : il en existe une large variété, avec plus ou moins d'efficacité selon le contexte. La cinquième génération a également introduit la notion de capture critique. Parfois, si les astres sont bien alignés, le jeu exclut certains facteurs aléatoires dans la formule mathématique de capture, ce qui a pour résultat d'augmenter les chances de réussite.



Le taux de capture

Tous les Pokémon ne sont pas égaux face à la capture : certains se laissent bien plus facilement attraper que d'autres. En effet, chaque créature dispose d'un taux de capture propre, une valeur comprise entre 3 et 255 qui pondère la difficulté à l'enfermer dans une Poké Ball. En clair : plus le taux de capture est élevé, plus le Pokémon est facile à attraper. Un grand nombre des créatures que l'on croise dans les premières routes de chaque version a un taux de 255. C'est par exemple le cas de Rattata, Nosférapti, Fouinette, Axoloto, Médhyèna, Chenipotte, Étourmi, Rozbouton, Ponchiot ou Larveyette, pour ne citer qu'eux. Certains Pokémon plutôt rares ont aussi un taux élevé, comme Tarinor, Barpau ou Nanméouïe. Ils sont peut-être difficiles à dénicher, mais au moins, on sait que l'on n'aura pas trop de mal à les enfermer

dans une Poké Ball. À l'inverse, parmi les plus coriaces, on pense tout naturellement aux Pokémon légendaires, qui présentent tous un taux de capture de 3, à quelques exceptions près. En effet, lorsque le scénario nécessite la capture d'un légendaire particulier, comme Xerneas dans la version X, Yveltal dans la version You Rayquaza dans *Rubis Oméga* et Saphir Alpha, son taux grimpe à 45, histoire d'aider un peu le joueur. Il arrive donc que ces valeurs fluctuent d'un épisode à l'autre, les développeurs affinant toujours l'équilibrage du jeu.

La Poké Ball, cet outil incroyable



À l'origine de la Poké Ball

Dès le premier épisode de *Pokémon*, le joueur est familiarisé avec la Poké Ball, cette petite balle rouge et blanche qui permet d'attraper les Pokémon puis de les appeler à l'envi au combat. Devenue l'un des symboles de la série, on en découvre davantage sur ses origines dans les versions *Or* et *Argent*. Avant de ressembler à l'outil que l'on connaît actuellement, la Poké Ball était confectionnée à partir de Noigrume, un fruit à la peau très dure, cousin des baies qui poussent un peu partout dans les différentes régions du monde de *Pokémon*, et qui servent principalement de source de nourriture. Le Noigrume, en revanche, ne peut être consommé que s'il est au préalable mixé, comme on le découvre dans *HeartGold* et *SoulSilver*. Cette version organique de la Poké Ball a ensuite cédé la place à un outil technologique plus pointu, doté d'un petit bouton sur le devant déclenchant son ouverture. Cet objet, produit désormais à grande échelle par plusieurs entreprises, comme la Sylphe ou la compagnie Devon, est disponible dans pratiquement toutes les boutiques. Dans les versions X et Y, le joueur a même l'occasion de visiter l'usine de Poké Balls qui approvisionne tout Kalos, au nord de la région.

Toutefois, la confection artisanale de la Poké Ball ne s'est pas perdue et certaines personnes font vivre cette pratique ancestrale. C'est le cas de Fargas, qui est capable de façonner une Poké Ball à partir d'un Noigrume en moins de vingt-quatre heures. Le joueur le rencontre dans les versions *Or* et *Argent*, dans la ville d'Écorcia, au sud de Johto, et doit d'ailleurs le sauver des griffes de la Team Rocket. Le pauvre homme a en effet essayé de libérer le puits Ramoloss, assailli par l'organisation maléfique, mais il s'est hélas blessé en tentant de descendre l'échelle. C'est donc en remerciement que l'artisan propose ensuite ses services. Sept variétés de Noigrumes poussent à Johto : le noir, le blanc, le rouge, le vert, le bleu, le rose et le jaune. Suivant celle que l'on apporte à Fargas, il produira différentes Poké Balls.



Différentes variétés de Poké Balls

Les premières versions de *Pokémon* proposaient déjà en leur temps une petite gamme de Poké Balls différentes, devenues des classiques de la série. On trouve ainsi la Super Ball, plus efficace que la Poké Ball de base, puis l'Hyper Ball, qui la surpasse encore. On nous remet également une unique Master Ball, capable de capturer à coup sûr n'importe quel Pokémon sauvage. Cette Ball ultime est apparue depuis dans chaque épisode, en tirage toujours très limité. Selon les versions, on peut parfois en obtenir un nouvel exemplaire, en jouant par exemple à la loterie. On trouve enfin la Safari Ball, à l'usage plus restreint, puisque cantonnée au Parc Safari. Cette Ball, à l'efficacité égale à la Super Ball, est en effet la seule autorisée dans les zones de safari, où le combat contre les Pokémon sauvages est proscrit. La Safari Ball a elle aussi fait son petit bonhomme de chemin à travers les épisodes, répondant à l'appel dans chaque Parc Safari.

Avec les Noigrumes, la deuxième génération a apporté son lot de nouvelles Poké Balls spécialisées. Sept Balls artisanales, comme autant de ces fruits, rejoignent ainsi la collection. Six d'entre elles facilitent la capture. Il s'agit de la Speed Ball pour les Pokémon rapides, l'Appât Ball pour les Pokémon pêchés, la Masse Ball pour les Pokémon lourds, la Lune Ball pour ceux qui évoluent avec une Pierre Lune, et même la Love Ball pour ceux du genre opposé, ou encore la Niveau Ball pour ceux dont le niveau est inférieur à celui du Pokémon appartenant au joueur. À celles-ci s'ajoute une septième, un peu particulière. En effet, la Copain Ball n'accroît pas les chances de capture, mais augmente le bonheur du Pokémon attrapé. Cela est surtout utile avec les créatures qui évoluent via cette méthode. Toutes ces Poké Balls artisanales n'apparaissent que dans les versions *Or*, *Argent* et *Cristal*, ainsi que dans les remakes *HeartGold* et *SoulSilver*. La deuxième génération introduit également la Compét Ball, qui, un peu à la façon de la Safari Ball, ne s'utilise qu'au Parc Naturel de Johto, pendant le concours de capture d'insectes. Enfin, il existe une dernière Ball qui n'apparaît que dans la version japonaise de *Cristal*, et que le joueur ne peut pas utiliser : la GS Ball. Cette Ball très spéciale est confiée au joueur dans le Centre de Communication Pokémon de Doublonville, absent des versions américaine et européenne. En amenant ce précieux objet à Fargas, il est ensuite possible de faire apparaître le Pokémon fabuleux Celebi à l'autel du Bois aux Chênes.

À partir de la troisième génération, pratiquement toutes les nouvelles Balls introduites dans chaque version se sont retrouvées dans les épisodes postérieurs. Les boutiques de *Rubis* et *Saphir* proposent sept nouvelles Balls, qui remplacent avantageusement celles fabriquées par Fargas. La Filet Ball se révèle par exemple plus efficace

sur les Pokémon de type Eau ou Insecte, tandis que la Scuba Ball doit s'utiliser de préférence lors des combats sous-marins. De quoi faire oublier l'Appât Ball. On trouve ensuite la Bis Ball, qui permet d'attraper très facilement un Pokémon d'une espèce que l'on a déjà dans son Pokédex, la Chrono Ball, plus efficace lors des combats longs, et la Luxe Ball, qui augmente la vitesse à laquelle le bonheur du Pokémon grimpe, histoire de faire oublier la Copain Ball. Enfin, pour l'achat d'un lot de dix Poké Balls, le joueur repart avec une Ball toute blanche en cadeau, la jolie Honor Ball, qui n'a absolument rien d'autre de spécial que sa couleur.

La quatrième génération n'ajoute que trois nouvelles Balls aux vitrines des boutiques, mais quelles Balls ! Il y a tout d'abord celle qui complète parfaitement la Chrono Ball : la Rapide Ball. Comme son nom l'indique en partie, elle est plus efficace lorsqu'on l'utilise au tout début du combat. Attention, il ne faut pas la confondre avec la Speed Ball, fabriquée à partir d'un Noigrume. Ensuite, il y a la Soins Ball, qui sert surtout aux dresseurs débutants. Elle a en effet la particularité de soigner aussitôt le Pokémon attrapé. Cela est donc utile lorsque l'on traverse une longue zone avec une équipe incomplète, comme c'est parfois le cas au début de l'aventure. Enfin, la Sombre Ball est d'une redoutable efficacité, et se révèle bien plus pratique qu'une Hyper Ball lorsqu'il fait nuit, ou bien dans les cavernes et les grottes. À noter que l'on trouve également la Mémoire Ball, une magnifique Ball rouge qui n'est utilisée que pour les distributions événementielles (c'est-à-dire les distributions en ligne de Pokémon fabuleux introuvables autrement), ainsi que la Parc Ball, au taux de réussite de 100 %. Cette Ball, qui rivalise avec la Master Ball, ne s'utilise toutefois que dans le Parc des Amis, un lieu qui permet d'importer ses Pokémon depuis les versions de la troisième génération. Une fois le Pokémon attrapé, la Parc Ball disparaît au profit de la Ball utilisée pour la première capture, dans le jeu original.

Enfin, une dernière Ball est apparue avec la cinquième génération. Il s'agit de la Rêve Ball, qui, comme la Parc Ball, a un taux de réussite de 100 % et ne peut être utilisée que dans un endroit très spécifique : la forêt du Heylink, où se trouvent tous les Pokémon capturés dans le jeu en ligne *Pokémon Dream World*. À noter que les créatures rapatriées depuis le jeu *RAadar Pokémon* se trouvent dans une jolie Rêve Ball. La sixième génération n'apporte donc aucune nouvelle Poké Ball, mais propose quasiment toutes les Balls des épisodes précédents, hormis celles fabriquées avec des Noigrumes et quelques Balls spécifiques. Au total, il existe donc dans les dernières versions précisément dix-sept Balls différentes.

Les cas particuliers

La pêche

Si l'on est habitué à rencontrer des Pokémon sauvages dans les hautes herbes, les cavernes ou bien sur l'eau lorsque l'on surfe, il existe depuis la première génération une autre méthode de capture : la pêche. Évidemment, la plupart des Pokémon que l'on trouve en pêchant sont de type Eau, et ressemblent généralement à des poissons, même si l'on peut pêcher du corail (Corayon), des méduses (Viskuse ou Tentacool), des coquillages (Coquiperl) ou des têtards (Ptitard). Pour pêcher, il suffit de trouver un point d'eau, et depuis la troisième génération, d'appuyer au bon moment sur le bouton A pour ferrer avant que la créature ne s'échappe. Bien sûr, il faut être équipé d'une canne à pêche. Comme il n'est pas possible d'en acheter, il faut à chaque fois compter sur la générosité des pêcheurs que l'on croise durant l'aventure. Depuis les premières versions, il existe trois types de cannes : la Canne, la Super Canne et la Méga Canne. Si la première ne permet en général que de capturer des Magicarpe de faible niveau, les deux suivantes attirent des Pokémon plus puissants. À noter que dans les versions *Noire*, *Blanche*, *Noire 2* et *Blanche 2*, on ne peut obtenir qu'une Méga Canne. Enfin, pour faciliter la capture durant une séance de pêche, en plus d'utiliser une Appât Ball ou une Filet Ball, on peut également placer en tête d'équipe un Pokémon doté du talent Glue, comme Tadmorv, Gloupti ou Miamiasme, ou du talent Ventouse, comme Octillery, Lilia ou Sépiatop.

Le Parc Safari

Même si l'aventure dans *Pokémon* ressemble à un safari géant, il existe depuis la première génération des endroits appelés Parcs Safari où les règles de capture sont un peu différentes, puisque le combat est interdit. On trouve un Parc Safari dans la ville de Parmanie à Kanto, un autre situé tout à l'ouest de Johto dans *HeartGold* et *SoulSilver*, un troisième à Hoenn, sur la Route 121, non loin de Nénucrique, et un dernier à Sinnoh connu sous le nom de Grand Marais. Comme expliqué précédemment, on ne peut utiliser dans ces réserves que les Safari Balls. Et puisque l'on ne peut pas sortir ses propres Pokémon, il faut bien trouver d'autres astuces pour tenter d'attraper les espèces locales. Il est ainsi possible d'appâter le Pokémon sauvage, ou bien de lui lancer des cailloux pour le rendre plus facile à capturer, mais aussi plus prompt à s'enfuir. On trouve généralement dans les Parcs Safari des créatures que l'on ne voit généralement pas ailleurs, par exemple Leveinard et Kangourex dans

la première génération, ou Vortente et Cradopaud dans la quatrième. Autant dire que les collectionneurs ne doivent pas faire l'impasse sur ces lieux. Préparez les Pokédollars : l'entrée est payante.

Appâter et capturer

Dans la deuxième génération, il est possible de frapper certains arbres avec la capacité Coup d'Boule, ce qui peut faire tomber un Pokémon sauvage, qui a d'ailleurs des chances d'être endormi si on le fait de nuit. Cette possibilité a ensuite disparu dans les versions ultérieures, avant de réapparaître brièvement dans les remakes des versions *Or* et *Argent* : *HeartGold* et *SoulSilver*. Toutefois, à Sinnoh, la région des versions *Diamant*, *Perle* et *Platine*, les dresseurs ont aussi pour habitude de chercher des Pokémon dans les arbres, mais uniquement dans certains d'entre eux, spéciaux, que l'on appelle arbres à miel. Ces arbres au feuillage ambré ont en effet la particularité d'attirer certains Pokémon. Pour cela, il faut les avoir au préalable enduits de miel, histoire de les attirer. Le miel peut être acheté dans une boutique de Floraville, ou tout simplement récolté auprès des Apitrini. Ces petits Pokémon abeilles possèdent en effet le talent Cherche Miel, qui leur permet de trouver de temps à autre le précieux nectar. À Sinnoh, il s'agit du seul moyen de capturer certaines créatures, comme Ceribou, Cheniti, ou encore le gourmand Goinfrex, qui n'apparaissent que dans ces arbres.

De façon analogue, on peut attirer des Pokémon sauvages à trois endroits précis de la région de Rhode, dans *Pokémon XD : Le Souffle des Ténèbres*. Rhode est une région aride, dépourvue de hautes herbes. La seule façon de rencontrer des Pokémon sauvages est donc de déposer des Poké Snacks, c'est-à-dire de petites friandises à acheter dans les boutiques du coin, sur le petit autel d'une Poké Place. Dès qu'une créature s'approche, le joueur est prévenu via le PAD, l'assistant électronique du héros. Il est alors possible de revenir à la Poké Place et d'engager le combat contre le Pokémon qui vient d'apparaître. Chaque Poké Place peut attirer trois créatures différentes : un commun, un peu commun, et un rare. Au total, on peut donc attraper neuf espèces différentes de cette manière dans *Pokémon XD*.

Les hordes

Dans la sixième génération sont apparues les hordes. Alors qu'auparavant les Pokémon sauvages n'apparaissaient généralement qu'en solitaire, voire en duo dans l'herbe sombre de la cinquième génération, ils peuvent, dès les versions *X* et *Y*, attaquer à cinq. Leur

niveau est alors moins élevé, afin d'éviter de submerger le joueur qui ne peut opposer qu'un seul Pokémon. Généralement, une horde n'est constituée que de Pokémon de la même espèce, mais il arrive que ce ne soit pas le cas : un Pokémon évolué peut par exemple être accompagné de sa pré-évolution, ou bien des espèces similaires peuvent se mélanger. Par exemple, Simularbre, un Pokémon de type Roche qui se fait passer pour un arbre, se mêle parfois aux hordes de Desséliande, des arbres hantés de types Plante et Spectre. Les hordes sont relativement rares, mais il est possible d'en augmenter la fréquence grâce au talent Doux Parfum, ou en utilisant du miel. Et comme il est possible que le Pokémon d'une horde possède son talent caché, cela vaut plutôt le coup. Attention toutefois : pour capturer un Pokémon dans une horde, il faut d'abord se débarrasser de tous les autres. En effet, le jeu ne permet pas de lancer de Poké Ball tant qu'il y a plus d'un Pokémon sauvage debout.

Le vol de Pokémon

Tout le monde a déjà essayé de lancer une Poké Ball sur le Pokémon d'un dresseur pendant un combat. Juste pour voir ce que ça fait. Ou pour l'embêter parce qu'il est sur le point de faire la misère à notre dernier combattant en lice. Mais le jeu nous rappelle rapidement à l'ordre : on ne vole pas le Pokémon d'un dresseur ! C'est très mal. Sauf dans les deux jeux de rôle *Pokémon* sortis sur GameCube : *Pokémon Colosseum* et *Pokémon XD : Le Souffle des Ténèbres*. Dans ces deux aventures, il n'y a quasiment aucune créature sauvage. Aussi, on forme son équipe différemment, en récupérant les Pokémon des dresseurs adverses. Mais attention, pas n'importe lesquels : uniquement les Pokémon obscurs ! Ces pauvres créatures ont été manipulées par le terrible Groupe Ombre afin de devenir plus agressives et incontrôlables. En les attrapant, le joueur les sauve, puisqu'il peut ensuite purifier leur conscience. Ce vol de Pokémon n'est possible que grâce au Snatcheur, un outil perfectionné mis au point dans le premier épisode par la Team Snatch. Ces deux titres sont les seuls dans lesquels il est possible de voler le Pokémon d'un adversaire.

Le Pokéwalker

Le Pokéwalker est un podomètre en forme de Poké Ball vendu avec les versions *HeartGold* et *SoulSilver*, qui permet de rencontrer et d'attraper des Pokémon sur son écran à cristaux liquides. Ce petit jouet électronique engrange tous les vingt pas un *watt*, monnaie d'échange permettant d'activer les différents mini-jeux. Avant tout, le

joueur doit choisir un chemin parmi les vingt-sept du jeu, dont la plupart sont à débloquer. Ces chemins, de la Plaine Sereine à la Jolie Plage en passant par la Grande Forêt, abritent chacun six Pokémon différents et une dizaine d'objets. Contre quelques *watts*, le joueur peut lancer le Cherch'Objet et fouiller parmi les herbes pour essayer de trouver un objet utile, ou bien activer le Poké Radar et affronter un Pokémon. Les combats sont ici simplifiés : chaque Pokémon n'a que quatre Points de Vie et une seule attaque, qui inflige soit un point de dégât, soit deux lors d'un coup critique. Le joueur peut décider d'attaquer, d'esquiver ou bien d'attraper le Pokémon sauvage. Mais attention : il n'y a qu'un seul essai, et si la capture ne fonctionne pas, l'adversaire s'enfuit. Là encore, il vaut mieux abaisser ses Points de Vie afin de maximiser ses chances. Les Pokémon capturés et les objets trouvés peuvent ensuite être rapatriés dans les cartouches de *HeartGold* et *SoulSilver*.

Le Pokémon : un être changeant

L'évolution



85 % des Pokémon évoluent

Ce n'est pas un secret : la série *Pokémon* est en grande partie née de la fascination de Satoshi Tajiri, son créateur, pour les insectes. Or, comme chacun sait, les insectes ont la particularité de se métamorphoser au cours de leur existence, de la larve à l'adulte en passant par la nymphe. De la même manière, la grande majorité des Pokémon passent par différents stades de maturité, ce qui provoque des modifications dans leur apparence, et change aussi parfois leur type ou encore les capacités qu'ils peuvent apprendre. Pour chaque créature, chaque stade dispose de son propre nom. Ainsi, lorsqu'un Pokémon évolue, il devient en réalité un autre Pokémon. Par exemple, en évoluant, Pikachu devient Raichu. Par commodité, on désigne l'ensemble des différents stades sous le nom de « famille », en utilisant généralement le nom du Pokémon de base. La famille Bulbizarre regroupe donc Bulbizarre et ses évolutions successives, Herbizarre et Florizarre. À l'heure actuelle, il n'existe au maximum que trois stades. Ainsi, un Pokémon ayant déjà évolué deux fois ne peut plus évoluer. En prenant en compte les six générations, quasiment la moitié des Pokémon appartiennent à une famille à deux stades (49 %, soit 349 créatures), un bon tiers à une famille à trois stades (36 %, soit 262 créatures), et le reste n'évolue pas (15 %, soit 108 créatures, dont 47

légendaires).

Selon le Professeur Sorbier, spécialiste de l'évolution originaire de Sinnoh, l'évolution serait en effet un processus par lequel le Pokémon développe sa puissance et atteint son plein potentiel. Les Pokémon légendaires n'évolueraient donc pas pour la bonne et simple raison qu'ils s'approchent déjà d'une forme de perfection. Cela est toutefois légèrement contredit par le fait que certains d'entre eux puissent méga-évoluer depuis la sixième génération. En termes de *game design*, l'absence d'évolution pour les Pokémon légendaires est en revanche totalement logique. Puisqu'ils sont uniques dans chaque version et qu'ils ne peuvent se reproduire, s'ils devaient évoluer, leur stade antérieur serait donc totalement inaccessible à moins d'effacer sa partie et d'en recommencer une. Or, une fois exporté dans une version ultérieure, il serait impossible d'ajouter la pré-évolution à son Pokédex (à moins que le Pokémon légendaire en question soit de nouveau capturable). Techniquement, il semble donc difficile d'inclure un Pokémon légendaire capable d'évoluer. La Méga-Évolution, étant temporaire, leur permet néanmoins de modifier leur apparence ainsi que leurs statistiques, tout comme les changements de forme, qui sont eux aussi réversibles.



Plus grand, plus fort

L'évolution implique tout d'abord une modification de l'aspect physique des Pokémon. En règle générale, on reconnaît assez facilement les membres d'une même famille grâce à leur apparence : bien qu'ils grandissent ou grossissent en évoluant, ils conservent un aspect et des couleurs similaires, avec de nouveaux détails. Par exemple, lorsque Carapuce évolue en Carabaffe, sa couleur passe d'un bleu clair légèrement vert à un bleu indigo un peu plus marqué. Sa taille double : il passe d'une cinquantaine de centimètres à un mètre, et de 9 à 22,5 kilos. Des oreilles duveteuses blanches apparaissent, tandis que sa queue se recouvre d'une fourrure de la même couleur. L'évolution est donc avant tout une métamorphose. À de rares exceptions près, un Pokémon gagne en taille et en poids en évoluant. Parmi les contre-exemples, on peut par exemple citer Ortide, une plante de 0,8 mètre et 8,6 kilos, qui peut évoluer en Joliflor, qui ne fait que 0,4 mètre et 5,8 kilos.

L'évolution se traduit également par un gain de puissance. Par exemple, lorsque Carabaffe évolue en Tortank, deux gros canons lui poussent sur les épaules. Concrètement, ses statistiques de base, qui définissent la répartition des statistiques dans les grandes lignes pour telle ou telle espèce, augmentent toutes de vingt points. Ainsi, à niveau égal, si l'on omet les particularités individuelles qui ont une

influence sur les statistiques (comme la nature ou les valeurs cachées), un Tortank aura systématiquement plus d'Attaque, de Défense ou de Points de Vie qu'un Carabaffe. En évoluant, il est possible que plusieurs, voire toutes les statistiques soient améliorées, certaines plus que d'autres. Il est néanmoins plutôt rare que certaines soient revues à la baisse, mais cela peut arriver. C'est par exemple le cas d'Insécateur et Onix, dont la Vitesse diminue lorsqu'ils évoluent. Cela est notamment dû au fait qu'ils prennent le type Acier, et cette perte est compensée par le gain dans les autres statistiques.

Car certains Pokémon gagnent même un type en évoluant : Reptincel, Pokémon de type Feu, se voit pousser des ailes lorsqu'il devient Dracaufeu, de types Feu et Vol. Il n'existe actuellement qu'un seul Pokémon qui perd un type en évoluant : il s'agit d'Ortide, qui perd son deuxième type Poison en devenant Joliflor, qui est uniquement de type Plante. Enfin, l'évolution, c'est aussi l'occasion pour le Pokémon d'accéder à de nouvelles capacités : alors qu'un Magikarpe ne peut apprendre que trois techniques différentes, son évolution Léviator peut en apprendre une douzaine naturellement, et bien plus encore grâce aux Capsules Techniques. Malgré tous les bénéfices qu'elle apporte, certains dresseurs préfèrent néanmoins repousser une évolution, car un Pokémon évolué peut mettre plus de temps à apprendre une technique. Par exemple, si Roucool apprend Vent Violent au niveau 53, son évolution Roucoups ne l'apprend qu'au niveau 62, et Roucarnage au niveau 68. D'autres créatures peuvent même ne plus rien apprendre une fois qu'elles ont évolué, et c'est notamment le cas lorsque l'évolution se fait avec une Pierre, par exemple Rondoudou ou Goupix. Évoluer ou ne pas évoluer ? La réponse à cette question n'est pas tout à fait tranchée, et dépend surtout du contexte et de l'objectif du dresseur.

Différentes façons d'évoluer

Chaque Pokémon évolue d'une façon spécifique, et il existe de nombreuses méthodes d'évolution, d'autant plus que chaque génération en apporte de nouvelles. Toutefois, pour la grande majorité des Pokémon, c'est en atteignant un certain niveau grâce à l'expérience accumulée que la grande métamorphose se produit. C'est par exemple le cas de tous les *starters* : Bulbizarre, Salamèche et Carapuce évoluent au niveau 16. Une fois le niveau requis atteint, on a droit à une petite animation à la fin du combat où l'on assiste à la transformation du Pokémon. Il s'agit de la méthode d'évolution la plus simple pour le joueur, puisqu'il suffit de jouer tout à fait normalement pour la déclencher. Pour le reste, il faut réfléchir un peu plus, et parfois même carrément se creuser les méninges (ou s'aider d'une

solution).

Dès la première génération, le joueur a été familiarisé avec les Pierres d'évolution, des pierres brutes empreintes d'un élément et pouvant déclencher une évolution en étant utilisées sur un Pokémon. Pas besoin d'atteindre un niveau précis : la précieuse Pierre est utilisable à tout moment. Attention toutefois, car elle perd ses pouvoirs pendant le procédé, et ne pourra donc pas servir à un autre Pokémon. Dans les versions *Rouge* et *Bleue*, on en trouve déjà cinq, dont quatre sont liées à un type bien précis : la Pierre Feu (utile pour Goupix ou Caninos), la Pierre Eau (pour Kokiyas ou Stari), la Pierre Foudre (pour Pikachu ou Évoli), et la Pierre Plante (pour Boustiflor ou Noëunœuf). La cinquième Pierre, la Pierre Lune, est beaucoup plus rare et concerne des Pokémon aux types variés, comme Mélofée, de type Normal, ou Nidorina, de type Poison. La deuxième génération n'a ajouté que la Pierre Soleil, qui plaît particulièrement à certaines plantes, comme Tournegrin ou Ortide. On a enfin eu droit à trois nouvelles Pierres depuis la quatrième génération : la Pierre Nuit, qui est destinée à des Pokémon Spectre ou Ténèbres (Cornèbre ou Feuforêve), la Pierre Éclat, pour des créatures ayant envie de briller (Togetic ou Roselia), et enfin la Pierre Aube, qui réveille le potentiel de certains Pokémon pour peu qu'ils soient du bon sexe (Kirlia mâle ou Stalgamin femelle).

La troisième méthode d'évolution la plus répandue, présente elle aussi depuis les premiers épisodes de la série, est l'échange. Certains Pokémon évoluent en effet lorsqu'ils sont échangés : une autre façon d'encourager les joueurs à utiliser leur câble *link* et à se trouver des amis. Le Pokémon évolue au terme de l'échange, si bien que de nombreux joueurs font faire des allers-retours à leurs créatures. Si certaines espèces comme Kadabra ou Gravalanch évoluent simplement en étant envoyées à un autre dresseur, d'autres ont besoin d'avoir un objet spécifique qui leur est attaché depuis la deuxième génération. On pense notamment à Insécateur ou Onix avec la Peau Métal, Porygon avec l'Améliorator ou Téraclope avec le Tissu Fauche. Il existe enfin deux Pokémon de la cinquième génération qui n'évoluent que lorsqu'ils sont échangés entre eux : Escargaume et Carabing.

Les versions *Or* et *Argent* ont incorporé à leur *gameplay* une nouvelle notion : le bonheur, dérivé de l'attachement qu'éprouve le Pikachu pour son dresseur dans *Pokémon Jaune*. Cette statistique cachée augmente lorsque le Pokémon est dans l'équipe du joueur, qu'il lui fait gagner un niveau ou qu'il le chouchoute en le faisant masser. Certaines créatures n'évoluent en gagnant un niveau qu'une fois suffisamment heureuses : c'est surtout le cas pour les bébés comme Mélo, Toudoudou, Azurill, Goinfrex ou Pichu, mais c'est aussi valable pour des créatures matures comme Leveinard, Noféralto ou

Laporeille. Le cycle diurne et nocturne peut également avoir une influence : Korillon n'évolue que s'il est heureux et qu'il fait nuit, et Rozbouton et Riolu n'évoluent que s'ils sont heureux et qu'il fait jour. Évoli lui aussi peut évoluer en étant heureux, et son évolution change selon le moment de la journée : le jour, il devient Mentali, de type Psy, et la nuit, il se transforme en Noctali, de type Ténèbres. Un concept similaire au bonheur est apparu dans la sixième génération : l'affection, qui augmente en participant aux interactions de la Poké Récéré. Un seul Pokémon évolue grâce à l'affection, et c'est encore une fois Évoli, qui peut devenir par ce biais Nymphali, de type Fée.

Il existe ensuite de nombreuses autres méthodes d'évolution, qui ne concernent que quelques espèces bien précises, voire parfois même une seule. Il faut parfois gagner un niveau en tenant un objet (Ptiravi), et même de nuit (Farfuret et Scorplane), être du bon sexe (Apitrini femelle, le mâle n'évoluant pas), connaître une capacité spécifique (Excélangue, Cochignon, Mime Jr., Saquedeneu, Yanma, Capumain et Manzaï), gagner un niveau dans un lieu précis (Magnéton et Tarinor près d'un champ magnétique puissant, Évoli près d'une Roche Moussue pour obtenir Phyllali, ou près d'une Roche Glacée pour Givrali), posséder une statistique Beauté au maximum (Barpau), disposer d'un autre Pokémon précis dans l'équipe (Babimanta et Pandespiègle après le niveau 32), gagner un niveau sous la pluie (Colimucus après le niveau 50) ou même carrément retourner sa console (Sépiatop après le niveau 30 ; merci le gyroscope de la 3DS). Il existe donc une grande variété dans les méthodes d'évolution, et toutes sont loin d'être évidentes. Au joueur de tâtonner, d'observer et d'essayer de comprendre les règles pour deviner la façon dont évolue un Pokémon.

Différentes évolutions pour un même Pokémon

Certains Pokémon n'ont pas une, mais plusieurs évolutions possibles. Évoli, l'un des plus populaires, peut par exemple évoluer en huit Pokémon différents : Pyroli (Feu), Aquali (Eau), Voltali (Électrik), Mentali (Psy), Noctali (Ténèbres), Phyllali (Plante), Givrali (Glace) et Nymphali (Fée). Chacun d'entre eux s'obtient évidemment avec des méthodes différentes. Si Évoli est véritablement un cas à part en raison de son ADN instable, on compte tout de même quelques autres familles de Pokémon avec des embranchements. Ainsi, Ortide, Têtarte, Ramoloss, Chenipotte, Kirlia, Stalgamin, Coquiperl et Cheniti ont deux évolutions différentes, et Débugant en a trois. Et cela est loin d'être anecdotique : les statistiques, les capacités et parfois même les types varient. Kirlia peut par exemple évoluer au niveau 30 en Gardevoir,

un Pokémon de types Psy et Fée expert dans l'Attaque Spéciale, ou bien grâce à une Pierre Aube s'il est mâle, afin de devenir Gallame, un Pokémon de types Psy et Combat spécialisé dans l'Attaque. Le dresseur doit donc choisir en fonction du type de Pokémon qu'il désire. À noter que la plupart du temps, les embranchements sont introduits dans des générations ultérieures : Ramoloss et Flagadoss sont des créatures de la première génération, tandis que Roigada est arrivé avec la deuxième.

Le changement de forme



Qu'est-ce qu'une forme ?

Dès la deuxième génération, la série principale a introduit des variations de l'apparence d'un même Pokémon, connues sous le nom de formes. Ces variations peuvent être purement esthétiques, mais elles peuvent également modifier les statistiques et le type du Pokémon, voire ses capacités. Depuis les versions *HeartGold* et *SoulSilver*, c'est-à-dire à la fin de la quatrième génération, les différentes formes d'un même Pokémon sont consignées dans le Pokédex, permettant au joueur de les consulter, et sont surtout dotées d'un nom officiel, ce qui facilite leur différenciation. Cela se révèle d'autant plus utile que certains Pokémon existent sous plus d'une vingtaine de formes différentes, par exemple le papillon Prismillon, dont les motifs sur les ailes varient grandement. Depuis la sixième génération, le joueur a la possibilité de choisir la forme affichée par défaut dans son Pokédex, afin de le personnaliser. À noter que la version chromatique de chaque Pokémon est également enregistrée dans le Pokédex dès qu'on la possède, ce qui permet de se créer un Pokédex chromatique si l'on souhaite crâner un peu. Enfin, il faut savoir que l'on distingue deux genres de formes : les permanentes et les temporaires. Puisqu'il est impossible d'ajouter de nouveaux Pokémon au sein d'une même génération, l'ajout de nouvelles formes permet d'apporter de nouvelles idées lors de la sortie d'une version complémentaire. Par exemple, on a pu découvrir les nouvelles formes de Giratina et Shaymin dans *Pokémon Platine*, version complémentaire de *Diamant* et *Perle*.



Les formes permanentes

Tout a commencé avec la deuxième génération, dans laquelle est apparu Zarbi, un Pokémon existant sous vingt-six formes différentes, une pour chacune des lettres de l'alphabet. S'il n'a qu'une seule entrée

dans le Pokédex, il possède dans les versions *Or*, *Argent* et *Cristal* son propre ouvrage de classement : le Zarbidex. Celui-ci sera remplacé par le Carnet Zarbi dans les remakes, étant donné que les différentes formes ont été directement intégrées au Pokédex. Bien que ce ne soit pas le cas auparavant, dans les dernières versions de *Pokémon* il n'existe aucune différence entre ces formes, si ce n'est leur apparence. Parmi les autres créatures possédant différentes formes permanentes, on peut également citer Sancoki et son évolution Tritosor, qui sont roses à l'ouest de Sinnoh et bleus à l'est, le poisson Bargantua, dont les deux variantes peuplent les rivières d'Unys, Prismillon et ses motifs qui dépendent de la localisation géographique de la Nintendo 3DS qui est utilisée pour jouer, ou encore Flabébé et ses évolutions, dont la fleur change de couleur suivant le parterre dans lequel on l'a débusqué.

Dans la grande majorité des cas, les différentes formes permanentes d'un Pokémon ont donc le même type et une répartition identique des statistiques. Généralement, le changement est purement cosmétique, mais il existe toutefois deux exceptions tout à fait particulières. Examinons d'abord le cas de Cheniti, petit ver gluant de type Insecte qui aime se cacher pour se protéger. Il faut tout d'abord savoir que ce Pokémon évolue différemment selon son sexe : un Cheniti mâle évolue en Papilord, tandis qu'une femelle évolue en Cheniselle. Et si tous les Papilord sont identiques, il existe trois formes de Cheniselle, qui dépendent de celle de Cheniti lors de l'évolution. En effet, Cheniti a la capacité de changer de forme comme il le souhaite suivant l'endroit où se déroule le combat auquel il participe. Si Cheniti se bat à l'extérieur, il se cache dans un feuillage et revêt la Cape Plante. Dans une caverne ou un désert, il arbore la Cape Sable, tandis que dans un bâtiment, il se pare de la Cape Déchet. Mais lorsque Cheniti évolue en Cheniselle, cette Cape devient définitive et lui octroie un second type, à savoir Plante, Roche ou Acier, mais modifie également ses statistiques. L'autre exception est une citrouille fantomatique baptisée Pitrouille, ainsi que son évolution Banshitrouye. Ces deux Pokémon existent en quatre tailles différentes : plus ils sont gros et moins ils sont rapides, mais en contrepartie Pitrouille gagne en Points de Vie, et Banshitrouye gagne en Points de Vie et en Attaque. Comme quoi, la taille, ça compte parfois.

Les formes temporaires

Certains Pokémon peuvent changer de forme temporairement, que ce soit grâce à l'utilisation d'un objet spécial, sous certaines conditions météorologiques ou en interagissant avec certains éléments. Le changement de forme temporaire, puisqu'il est réversible, n'est donc

pas une évolution. L'évolution d'un Pokémon est en effet une transformation permanente : une fois qu'elle a évolué, une créature ne peut plus revenir en arrière. Toutefois, comme dans le cas des évolutions, les effets d'un changement de forme peuvent être proprement spectaculaires, que cela concerne le type de la créature ou ses statistiques, qui peuvent radicalement augmenter. Mais il existe aussi des changements de forme purement esthétique : on peut par exemple s'amuser à amener son Couafarel chez le coiffeur pour qu'il lui fasse une nouvelle coupe parmi les neuf disponibles.

On trouve bien plus de Pokémon qui ont des formes temporaires que permanentes. Le premier fut Morphéo, lors de la troisième génération. Ce Pokémon météorologique, de type Normal, change de forme, mais aussi de type selon le temps qu'il fait. De façon parallèle, la petite fleur de cerisier Ceriflor ne s'ouvre que lorsque le soleil brille, et bénéficie alors d'une augmentation de ses statistiques. Certains Pokémon changent de forme lorsqu'ils tiennent un objet, comme Giratina, ou encore Arceus ou Génésect, qui changent de type au passage. Pour d'autres, il faut utiliser un objet clef, à l'image de Shaymin, Hoopa ou du trio des génies Boréas, Fulguris et Démétéros. Avec d'autres encore, le changement s'opère lorsque l'on interagit avec l'environnement, comme des météorites pour Déoxys ou des appareils électriques pour Motisma. Pour changer de forme, il faut aussi parfois que les Pokémon connaissent une certaine capacité, comme par exemple Keldeo et Meloetta, ou possèdent un talent précis, à l'image de Darumacho. Il existe donc toute une variété de procédés pour faire changer de forme à un Pokémon, et chaque génération ne cesse d'en inventer de nouvelles.

La Méga-Évolution

Une découverte récente

La Méga-Évolution est un élément de *gameplay* apparu tardivement dans la série, lors de la sixième génération. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un processus en partie lié à l'évolution, mais qui s'en distingue tout de même de plusieurs manières. Tout d'abord, contrairement à l'évolution, la Méga-Évolution est temporaire et ne dure que l'espace d'un combat. Chaque dresseur ne peut d'ailleurs faire méga-évoluer qu'un seul de ses Pokémon durant un combat. Afin d'y parvenir, il doit également être en possession d'une Gemme Sésame, catalyseur de la Méga-Évolution généralement monté sous forme de bijou ou d'accessoire, ainsi que de la Méga-Gemme du Pokémon correspondant. Car tous les Pokémon ne sont pas capables

de méga-évoluer. À ce jour, on en dénombre seulement 46, et ils ont tous comme point commun d'être une forme finale de leur famille. À noter que Dracaufeu et Mewtwo ont tous deux la particularité d'avoir chacun deux Méga-Évolutions, activées par des Méga-Gemmes différentes.

Le concept a été imaginé principalement pour deux raisons : d'une part, il permet de remettre en avant les créatures des anciennes générations, et principalement de la première lors de la sortie des versions X et Y, et d'autre part, de redonner un intérêt stratégique à certains Pokémon sous-exploités ou délaissés par les joueurs. La Méga-Évolution permet également des rebondissements lors des affrontements : parmi tous les Pokémon de mon adversaire, lequel peut méga-évoluer, et lequel faut-il donc attaquer en priorité ? Car des créatures déjà redoutables peuvent devenir de véritables machines de guerre une fois ce processus d'évolution enclenché. À l'image des formes, l'ajout de nouvelles Méga-Évolutions apporte du sang frais aux nouvelles versions sans bousculer le Pokédex. Par exemple, les versions *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha* ont apporté vingt nouvelles Méga-Évolutions par rapport à X et Y.

Les effets de la Méga-Évolution

En méga-évoluant, un Pokémon change d'aspect, mais voit également ses statistiques augmenter, et peut changer de talent ou même de type. Cela s'apparente en quelque sorte à un changement de forme qui ne durerait que pour le combat. Parmi les Pokémon capables de méga-évoluer, on trouve de tout : des *starters* de Kanto et Hoenn aux chouchous des Pokémaniaques comme Gardevoir, Gallame et Léviator, en passant par quelques pseudo-légendaires comme Tyranocif ou Carchacrok, et même des légendaires comme Mewtwo, Latias et Latios, ou des fabuleux comme Diancie. Les statistiques d'un Pokémon méga-évolué deviennent astronomiques : Méga-Mewtwo et Méga-Rayquaza ont par exemple la somme des statistiques de base la plus élevée, ce qui en fait d'un point de vue mathématique les Pokémon les plus puissants. Autre exemple : Méga-Steelix et Méga-Galéking ont de leur côté la Défense la plus élevée, aux côtés de l'infatigable Caratroc. Certains Pokémon obtiennent également un type supplémentaire en méga-évoluant. Par exemple, Scarabrute, de type Insecte, gagne des ailes et obtient le type Vol, tandis que Jungko acquiert le type Dragon en plus du type Plante. D'autres créatures changent de type, comme Altaria, qui passe de Dragon/Vol à Dragon/Fée. Et il y en a même qui perdent un type : en méga-évoluant, Galéking perd son second type Roche et n'est plus que de type Acier. Les Pokémon méga-évolus peuvent également avoir des talents rares

et puissants. On peut notamment citer celui de Méga-Kangourex, Amour Filial, qui lui permet de porter deux attaques en un seul tour, ou celui de Méga-Mysdibule, Coloforce, qui double carrément son Attaque. La Méga-Évolution, ce sont donc des créatures à redécouvrir et de nouvelles stratégies à mettre en place.

Le Pokédex

Un outil complet

Le Pokédex est en quelque sorte la bible des dresseurs : il comprend une mine d'informations utiles et permet au joueur de voir sa progression dans l'aventure. Il lui est toujours remis au début de l'aventure, généralement par le Professeur en charge de la région. Chaque Pokémon y dispose de sa propre entrée, plus ou moins complète si le joueur l'a simplement croisé, ou alors attrapé. Les Pokémon inconnus n'apparaissent simplement pas dans le Pokédex. Au fil des générations, de nouvelles informations sont apparues et les entrées sont devenues de plus en plus précises, mais depuis le premier modèle de Pokédex dans les versions *Rouge* et *Bleue*, on a toujours droit au nom du Pokémon, à son numéro, son espèce, sa taille, son poids, une image le représentant, ainsi qu'une petite anecdote permettant d'en savoir un peu plus sur son mode de vie, ses habitudes alimentaires ou son comportement. Grâce au Game Boy Printer et à la version *jaune*, les joueurs peuvent même imprimer les entrées du Pokédex. Enfin, il est également possible d'entendre le cri du Pokémon, mais aussi de découvrir son lieu d'habitat, c'est-à-dire les endroits où le capturer.

Chaque nouvelle version de *Pokémon* a proposé un nouveau Pokédex, avec un design repensé et des fonctionnalités inédites. Dès la deuxième génération, on peut par exemple consulter l'empreinte de pas des Pokémon, du moins pour ceux qui sont dotés de pattes. Cette fonction a toutefois disparu lors du passage à la sixième génération, principalement parce qu'il est désormais possible d'observer le modèle 3D de chaque créature sous tous les angles. Pour l'anecdote, Mysdibule a changé d'empreinte entre la troisième et la quatrième génération. Un système de classement est apparu par la suite, permettant de trier les Pokémon par ordre alphabétique, ou bien selon leur taille ou leur poids. Les créatures peuvent également être recherchées selon leur type, leur forme ou même leur couleur dominante, voire leur habitat dans *HeartGold* et *SoulSilver*. On a aussi eu droit à des outils de comparaison pour la taille et le poids, histoire

de voir à quel point Wailord est plus grand qu'un humain, ou Groudon plus lourd. Ces fonctions vont et viennent au gré des générations, et ne sont pas toujours présentes en intégralité dans chaque version. Les amateurs de langues vivantes seront toutefois ravis d'apprendre que depuis la quatrième génération il est possible de débloquent des entrées dans d'autres langues en obtenant des Pokémon venant de pays étrangers par échange.

Depuis la deuxième génération, chaque version possède au moins deux Pokédex : au moins un Pokédex local (Kalos en compte trois : un pour le centre, un pour l'ouest et un dernière pour l'est), qui regroupe les espèces régionales, ainsi que le fameux Pokédex National, qui incorpore lui toutes les créatures depuis Bulbizarre, premier Pokémon de la première génération, jusqu'au dernier de la génération à laquelle appartient le jeu. À l'heure actuelle, le Pokédex National comprend 720 créatures, réparties en six générations. Autant dire que pour toutes les attraper dans les dernières versions, il faut vraiment se donner du mal.

La collectionnite

« Remplir son Pokédex » : voilà une expression bien connue des dresseurs. Elle désigne le fait de capturer les différentes créatures afin de compléter leurs entrées dans cette encyclopédie électronique. Le but est affiché dès la boîte du premier jeu : « Attrapez-les tous ! » Le joueur est donc encouragé, notamment par le Professeur qui veille sur lui, à capturer un maximum de créatures différentes, et donc à explorer le monde qui l'entoure pour y parvenir. Évidemment, au fil des générations, cette tâche est devenue de plus en plus ardue à mesure que de nouveaux Pokémon sont apparus. Les échanges avec d'autres joueurs sont bien sûr indispensables, vu que chaque cartouche ne contient pas toutes les créatures de sa génération, mais aussi les transferts entre les générations, étant donné que certains Pokémon uniques, comme les légendaires, ont tendance à rester bien au chaud dans leur version et traînent parfois la patte pour réapparaître dans d'autres. Et c'est évidemment encore pire pour les Pokémon fabuleux, totalement absents des cartouches, et donc impossibles à capturer autrement que grâce à une distribution. Heureusement, depuis la Nintendo DS et sa connexion à Internet, ces événements se sont multipliés et le procédé est simplifié.

Compléter son Pokédex octroie traditionnellement un diplôme, et même deux à partir de la troisième génération : le premier sanctionnant la complétion du Pokédex Régional, et le second celle du Pokédex National. Il y a donc cinq diplômes à obtenir à Kalos : un

pour chaque Pokédex local, un pour tout Kalos, et un pour le Pokédex National. Ce diplôme, qui ne sert qu'une gloire toute personnelle, est toujours confié au joueur par un personnage représentant un développeur de Game Freak. On le trouve soit dans les bâtiments appartenant à Game Freak, comme dans la ville de Céladopole à Kanto, ou Volucité à Unys, soit dans des hôtels dans les différentes régions. Depuis les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, compléter son Pokédex permet d'obtenir des objets rares plutôt utiles, ce qui motive davantage : le Charme Ovale, qui permet d'avoir plus facilement des œufs à la Pension Pokémon, mais surtout le Charme Chroma, qui triple les chances de croiser un Pokémon chromatique. Afin de ne pas frustrer les joueurs les plus investis, mais qui auraient malgré tout raté quelques distributions événementielles, les Pokémon fabuleux ne sont pas nécessaires pour que le Pokédex National soit considéré comme rempli.

L'échange

Pourquoi échanger ?

Faire de l'échange une nécessité

L'anecdote est célèbre : c'est en imaginant un insecte rampant le long d'un câble *link* que le concept de *Pokémon* serait né. Le câble *link*, c'est cet accessoire qui permet de connecter deux Game Boy afin de jouer en local. Avant l'arrivée de *Pokémon*, les quelques joueurs qui en avaient un s'en servaient surtout pour des parties endiablées de *Tetris*, et pour rien d'autre. Il faut dire qu'à l'époque, avant l'arrivée de la communication sans fil avec la Nintendo DS, le jeu en local sur console portable n'était pas très pratique, et n'allait pas vraiment de soi : au final, très peu de jeux tiraient parti du câble *link*, et le Game Boy restait principalement un plaisir solitaire. Avec *Pokémon*, tout change : cette fois-ci, l'échange est au cœur du *gameplay*, et même à l'origine de la création de la série. L'idée de pouvoir échanger des créatures avec un autre joueur était séduisante, mais il fallait trouver des arguments pour inciter tous les joueurs à s'y intéresser.

L'idée de génie, c'est tout simplement l'existence de deux versions différentes du jeu, une grande première dans l'histoire du jeu vidéo. Dès la première génération, le joueur doit choisir à quelle version jouer : la *Rouge* ou la *Bleue* ? On trouve en effet dans chacune une dizaine de Pokémon exclusifs, qu'il est impossible d'attraper dans l'autre cartouche. Ainsi, si les joueurs de la version *Rouge* peuvent par

exemple attraper Mystherbe et Élektek, les joueurs de la version *Bleue* ont droit à Chétiflor et Magmar. Impossible donc de tous les attraper si on ne se connecte pas avec un autre joueur. Cela est d'autant plus vrai que certains Pokémon n'évoluent que lorsqu'ils sont échangés : voilà qui récompense ceux qui font confiance à leurs amis. Depuis *Pokémon*, la technique des deux versions a fait des émules et plusieurs séries de jeux vidéo s'y sont essayées, d'*Inazuma Eleven* à *Fire Emblem*, en passant par *Yo-kai Watch*.



Avantages et inconvénients des Pokémon échangés

Chaque Pokémon est doté d'un identifiant, appelé ID, qui est un code à cinq chiffres généré aléatoirement au début de la partie, et qui s'accompagne du DO, c'est-à-dire du nom de son « dresseur d'origine » (le nom que le joueur entre au début de la partie). Ces informations constituent en quelque sorte la carte d'identité du Pokémon, et tous les Pokémon attrapés ou éclos dans une partie donnée sont « distingués » de cette façon. Les Pokémon étrangers, autrement dit ceux dont l'ID et le DO sont différents de la partie actuelle, et dont font partie en toute logique ceux obtenus par échange, ont une petite particularité : ils gagnent plus d'expérience que les autres, et davantage encore s'ils proviennent d'une version dont le langage est différent. Ils vont donc monter en niveau plus rapidement, ce qui est pratique si l'on veut progresser dans l'aventure avec moins de difficultés.

Mais attention : il ne faut pas aller trop vite en besogne, car un Pokémon échangé peut avoir tendance à désobéir si son nouveau maître n'a pas suffisamment de badges. La désobéissance se traduit par un comportement incohérent durant les combats : le petit monstre en question peut simplement ignorer l'ordre et ne rien faire, mais aussi s'infliger des dégâts à lui-même, s'endormir, ou encore lancer une autre attaque au hasard. Mieux vaut donc rester vigilant, et vérifier ses badges. Traditionnellement, le deuxième badge de n'importe quelle version de *Pokémon* permet par exemple de contrôler des créatures étrangères jusqu'au niveau 30. En tout cas, les joueurs qui n'ont pas d'amis ou qui sont réfractaires à l'échange avec d'autres êtres humains seront ravis d'apprendre qu'il est tout de même possible de faire des échanges avec des PNJ croisés dans les différentes régions, et que cela permet d'ailleurs parfois d'obtenir des Pokémon rares.

Un système qui se perfectionne



Comment échanger ?

Il n'y a pas que le passage du câble *link* à la communication sans fil qui a fait évoluer les échanges de Pokémon : les fonctionnalités en elles-mêmes n'ont eu de cesse de s'améliorer au fil des générations, en plus de la technique. Les échanges dans les premières générations ont lieu dans les Centres Pokémon, véritables cœurs névralgiques de la vie de dresseur, où une standardiste accueille le joueur à cet effet, en plus de proposer de combattre. Dès la troisième génération, un étage entier des Centres Pokémon est dédié à la communication avec les autres joueurs, tandis qu'avec *Rouge Feu* et *Vert Feuille* apparaissent des adaptateurs sans fil pour permettre aux Game Boy Advance de communiquer entre eux sans avoir à sortir le câble *link*. Cet accessoire très pratique est d'ailleurs vendu avec le jeu. À partir de la quatrième génération, tous les jeux *Pokémon* ont pu bénéficier de la communication locale sans fil de la Nintendo DS et de la Nintendo 3DS, mais aussi de la connexion Internet. La version *Platine* apporte même une sorte de mini-jeu, appelé Œuf Surprise, dans lequel jusqu'à cinq joueurs en local pouvaient déposer un œuf, avant qu'une roue ne les redistribue aléatoirement. Évidemment, tout l'intérêt réside dans le fait que l'on ne sait pas quel Pokémon va éclore de l'œuf quand on le récupère.

Avec la quatrième génération est également apparu un nouveau bâtiment, la *Global Trade Station*, ou GTS, qui propulse les échanges de Pokémon à un niveau supérieur. Profitant de la connexion Internet de la Nintendo DS, la GTS permet aux joueurs du monde entier de procéder à des échanges. Concrètement, un dresseur peut déposer un Pokémon en précisant celui qu'il veut en échange, indiquant même le sexe et une fourchette de niveaux s'il le désire. Il peut également regarder les Pokémon proposés, et voir s'il a de quoi satisfaire les demandes des autres joueurs. De bâtiment unique dans les versions de la quatrième génération, la GTS est devenue accessible à l'étage de tous les Centres Pokémon dans la cinquième, en plus de proposer de nouvelles fonctionnalités, dont un système de négociation pour les échanges, qui passera toutefois à la trappe à la génération suivante.

La sixième génération opère une petite révolution dans le système d'échanges. Pour la première fois, il n'est plus nécessaire de se rendre au Centre Pokémon : on peut lancer un échange avec un autre joueur dès qu'on le désire (en dehors des combats, bien sûr), grâce au *Player Search System*, communément appelé PSS. Cet outil, affiché sur l'écran du bas de la Nintendo 3DS, permet de communiquer avec un joueur à n'importe quel moment, aussi bien pour faire un échange que pour un petit combat. Idem pour la GTS, accessible également depuis le PSS, qui se pare de l'Échange Miracle. Ce nouveau mode met en relation

deux joueurs sans qu'ils se connaissent. On sait ce qu'on perd, mais on ne sait pas ce qu'on gagne...



Le transfert intergénérationnel

Chaque nouvelle génération de jeux apporte de nouveaux *Pokémon* et de nouvelles capacités, et donc de nouvelles données qui n'étaient pas dans les anciennes versions. Ainsi, les échanges entre les différentes générations ont toujours été plus ou moins délicats. Les versions de la première et celles de la deuxième sont compatibles grâce au Bloc Temporel, une invention de Léo dans *Or* et *Argent* qui se trouve dans chaque Centre Pokémon. Les échanges sont permis à la condition que les Pokémon envoyés depuis ces versions appartiennent à la première génération et ne connaissent aucune nouvelle capacité. Suite à la modification des statistiques à partir de la troisième génération, il est impossible d'y transférer les Pokémon des deux premières générations. Les créatures attrapées sur Game Boy resteront sur Game Boy.

Heureusement, ce cas de figure ne s'est plus reproduit et, par un jeu de dominos, il est actuellement possible d'avoir dans sa cartouche de sixième génération des monstres attrapés dans *Rubis* ou *Saphir*. Toutefois, un Pokémon envoyé vers une génération ultérieure ne pourra plus revenir : il s'agit d'un aller simple. On commence donc par passer de la troisième à la quatrième, et autant préciser tout de suite que le fait que la console possède deux ports facilite grandement la tâche. Pour le transfert, il suffit d'insérer une cartouche *Pokémon* GBA dans le port idoine de la Nintendo DS, ainsi qu'une cartouche de la quatrième génération. Dans cette dernière, il faut ensuite se rendre au Parc des Amis, accessible après l'obtention du Pokédex National, où l'on capture à nouveau les Pokémon envoyés grâce aux Parc Balls qui n'échouent jamais. De la quatrième génération à la cinquième, ce n'est malheureusement pas aussi pratique, car il faut désormais deux consoles, l'une contenant la version qui envoie, et l'autre celle qui reçoit. Là encore, il faut obtenir le Pokédex National, puis aller au Laboratoire Fret, situé sur la Route 15 à Unys. La capture s'effectue cette fois-ci grâce à un mini-jeu où l'on doit lancer des Poké Balls sur les Pokémon à récupérer. Enfin, de la cinquième génération à la sixième, il ne faut à nouveau qu'une seule console, mais il est nécessaire également de télécharger un petit logiciel payant appelé *Banque Pokémon*. Ce dernier, qui sert de système de stockage et a pour vocation d'être compatible avec toutes les versions à venir de *Pokémon*, est accompagné de l'application *Poké Transfert*, qui permet d'envoyer les Pokémon de la cinquième génération directement dans la *Banque Pokémon*. Depuis la *Banque*, il est ensuite possible de les

renvoyer dans n'importe quelle version de la sixième génération. Et c'est ainsi qu'un petit Arcko, choisi comme Pokémon de départ dans une version *Rubis* par un bel été de 2003, peut se retrouver en tant que puissant Jungko dans une cartouche de *Rubis Oméga* plus de dix ans plus tard.

La Ligue et les arènes

Le chemin vers la victoire

Comme tous les dresseurs, chaque héros de jeu *Pokémon* a un objectif au début de l'aventure : devenir Maître Pokémon. C'est ce rêve qui le pousse à quitter sa maison, sa petite maman et son petit confort pour parcourir le monde et affronter ses dangers. Et pour devenir Maître Pokémon, il faut venir à bout de la célèbre Ligue Pokémon, c'est-à-dire battre les huit champions d'arène de la région et obtenir leurs badges, affronter le Conseil des Quatre, autrement dit les quatre meilleurs dresseurs de la contrée, mais aussi vaincre le Maître actuel. On l'imagine : venir à bout de la Ligue est loin d'être une sinécure. Les arènes étant éparpillées par monts et par vaux, il faut bien souvent faire le tour de la région avant de pouvoir espérer affronter le redoutable Conseil. Et c'est tant mieux en un sens : cela permet de croiser une multitude d'espèces de Pokémon, et ainsi de se créer une véritable équipe de choc, mais aussi de l'entraîner en vue de ces combats épiques. Depuis les premiers épisodes de la saga, le héros a toujours un ou plusieurs rivaux rêvant eux aussi de battre la Ligue Pokémon. S'ensuit alors une course (scriptée, donc pas si effrénée), où l'on se rend bien souvent compte que l'on arrive juste après le rival dans telle ou telle arène. Mais rien ne sert de courir, bien évidemment.

Une difficulté hiérarchisée



Les arènes

Les arènes sont des lieux d'entraînement, aussi bien pour les Pokémon, qui peuvent y gagner de l'expérience en menant des combats, que pour les dresseurs, qui peuvent y perfectionner leurs stratégies. Les dresseurs que l'on y croise sont généralement bien plus doués que ceux qui errent sur les chemins ou dans les cavernes. Pour une raison inconnue, chaque région dispose d'un nombre fixe d'arènes : huit, ni plus ni moins. Chacune d'entre elles est spécialisée dans un type de Pokémon particulier, à l'exception de l'arène d'Ogoesse, à Unys, tenue par trois frères utilisant respectivement les

types Eau, Feu et Plante. Que ce soit le champion ou les dresseurs que l'on croise dans l'arène, tous utilisent des Pokémon du type dédié, ce qui permet d'ajuster sa stratégie en jouant notamment sur les faiblesses. D'ailleurs, afin d'aider les dresseurs débutants, on trouve souvent à l'entrée des arènes un guide qui donne quelques pistes pour mieux s'en sortir face au champion. Et comme le souhaite la tradition, lorsqu'il est vaincu, le champion remet au valeureux dresseur un badge, symbole de sa victoire, ainsi qu'une Capsule Technique contenant une capacité, généralement du type de l'arène.

Bien souvent, les arènes recèlent des pièges ou des énigmes réclamant un peu de jugeote : barrières électriques, labyrinthes, questionnaires, téléporteurs, tout est bon pour perturber les dresseurs qui osent venir défier le champion et ses disciples. Parvenir jusqu'au champion n'est pas toujours simple, même s'il existe parfois des raccourcis permettant de s'épargner quelques combats. Les arènes peuvent prendre des formes très diverses : on trouve par exemple des jardins, des salles de sport, des piscines, des mines, des patinoires, mais aussi un musée, un restaurant, une école, une salle de concert, une galerie d'art, un arbre gigantesque ou encore une maison de poupée à taille humaine. À ce jour, aucune région ne dispose d'une arène de type Ténèbres, alors que certains types, comme Combat, Électrik, Roche ou Glace, sont au contraire très répandus parmi les champions. Par ailleurs, les huit arènes de Kanto et les huit arènes de Johto, les deux régions voisines, couvrent seize des dix-huit types existants.

Le Conseil des Quatre

Une fois les huit badges en poche, le joueur peut se mettre en route vers le Conseil des Quatre, dans le bâtiment officiel de la Ligue de la région. Mais avant cela, il doit traverser la très longue Route Victoire, un chemin labyrinthique peuplé de dresseurs redoutables menant au fameux bâtiment. Dans la plupart des jeux, la Route Victoire est une très vaste caverne s'étalant sur plusieurs étages. Étant donné le nombre de combats qui attendent les aventuriers intrépides qui tentent de la traverser, mieux vaut prévoir un grand nombre de Potions et de Rappels (pour ranimer un Pokémon K.-O.) pour s'en sortir, voire de Cordes Sortie (pour se retrouver *illico presto* à l'entrée de la caverne) au cas où l'on se perde. Il n'est d'ailleurs pas rare que l'exploration de la Route Victoire se finisse par un combat contre un rival, prêt à achever une équipe exsangue.

Une fois la Route Victoire traversée, le joueur arrive enfin à la Ligue Pokémon et peut affronter le Conseil des Quatre, après un passage salutaire au Centre Pokémon. Chaque région possède son propre

Conseil, sauf Kanto et Johto, qui partagent le leur. Les quatre dresseurs d'élite doivent obligatoirement être affrontés à la suite : le joueur ne peut pas revenir se soigner ou changer de Pokémon et repartir au combat. Si leur ordre est généralement imposé, certaines Liges, comme celles d'Unys et de Kalos, proposent aux dresseurs d'affronter leurs adversaires dans l'ordre qu'il désire. Le plus coriace en premier pour s'en débarrasser plus vite, ou alors en dernier pour engranger un peu plus d'expérience avant de le défier : à chacun de décider de la meilleure stratégie à adopter. Contrairement à de nombreux dresseurs dans le jeu, les membres du Conseil des Quatre n'hésitent pas à utiliser des objets de soin au combat, ce qui peut rendre les combats encore plus difficiles. En cas d'échec face à l'un d'eux, le joueur n'aura pas d'autre choix que de les affronter tous les quatre à nouveau. S'il n'existe aucune arène de type Ténèbres, il s'agit néanmoins d'un type que l'on retrouve dans les Conseils de Kanto, Hoenn et Unys. Le type Dragon, aussi puissant que rare, et considéré par beaucoup comme un type légendaire, fait également partie des types de prédilection des membres des différents Conseils des Quatre.



Le Maître

Le Maître est le plus grand dresseur de la région, celui qui a vaincu tous les obstacles et triomphé de l'implacable Conseil des Quatre. Il ne peut y avoir qu'un seul Maître par région, et ce titre, convoité par tous les dresseurs, ne peut être obtenu qu'en vainquant son actuel dépositaire, qui perd alors son trône. D'où la rage du rival à la fin des versions *Rouge* et *Bleue* : à peine vient-il d'obtenir cette consécration qu'il est battu par le dresseur incarné par le joueur. Dans chaque version, l'identité du Maître est maintenue secrète jusqu'au dernier moment, afin de procurer un petit effet de surprise. Il s'agit toujours d'un personnage que l'on a croisé plusieurs fois auparavant dans l'aventure, sans connaître son rôle au sein de la Ligue : un rival, un ancien membre du Conseil des Quatre, un ancien champion d'arène, un collectionneur de pierres, une passionnée de mythologie ou même une grande actrice. Même s'il leur arrive d'avoir un type de prédilection, les Maîtres ont toujours une équipe variée, constituée de Pokémon parmi les plus puissants de leur génération. Le leader de leur équipe est d'ailleurs bien souvent un pseudo-légendaire : on pense tous au Dracolosse de Peter, au Métalosse de Pierre ou au Carchacrok de Cynthia. Puisqu'ils sont censés être les dresseurs les plus puissants de leur région, le niveau de leurs Pokémon est bien souvent le plus élevé de toute l'aventure, alors bon courage à tous les dresseurs en herbe !

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

Chapitre VI

L'univers de la série canonique

*«Ce monde est peuplé de créatures du nom de Pokémon !
Pour certains, les Pokémon sont des animaux domestiques,
pour d'autres, ils sont un moyen de combattre. Pour ma
part... l'étude des Pokémon est ma profession. Tout
d'abord, quel est ton nom ?»*

- Professeur Chen, 1999 -

Première génération : Rouge, Vert, Bleu et Jaune (Game Boy)

L'histoire

Dans sa chambre, un jeune garçon baptisé Red (ou tout autre nom que le joueur choisit à la place) rêve d'aventure. Avidé de devenir à son tour Maître Pokémon, il sort de chez lui et quitte Bourg Palette, son village natal, pour explorer la région de Kanto et en affronter les huit champions d'arène. Mais à peine a-t-il fait un pas dans les hautes herbes qu'il est rattrapé par le Professeur Chen, éminent chercheur spécialiste des Pokémon et inventeur du Pokédex. Les hautes herbes abritent de nombreux Pokémon sauvages, aussi le professeur décide d'offrir à notre héros, ainsi qu'à son petit-fils Blue, leur premier Pokémon afin qu'ils puissent se défendre, mais aussi attraper de nouvelles créatures. L'aventure peut enfin commencer ! Red entreprend donc un long voyage à travers Kanto, explorant des forêts, traversant des grottes obscures, naviguant sur la mer à dos de Pokémon, afin de pouvoir affronter les huit champions d'arène, chacun étant spécialisé dans l'un des quinze différents types de Pokémon. Une fois les huit badges des champions en sa possession, Red accède au Plateau Indigo, où se situe la Ligue Pokémon, réunissant les quatre dresseurs les plus doués de la région, ainsi que le Maître Pokémon. À lui de prouver alors qu'il est le meilleur dresseur en se battant sans répit !

En dehors de son rival Blue, qu'il va croiser ponctuellement au cours de son aventure, Red va surtout se frotter à une organisation criminelle dérobant les Pokémon : la Team Rocket. La première rencontre avec cette dernière a lieu au Mont Sélénite, où Red affronte des scientifiques venus s'emparer des fossiles Pokémon. L'organisation est également responsable d'un cambriolage à Azuria, d'une prise d'otage à la Tour Pokémon de Lavanville, et même de l'attaque à Safranania du siège social de la Sylphe SARL, société spécialisée dans les produits de haute technologie, dont la célèbre Master Ball. L'un des passages cultes de la première génération de *Pokémon* reste l'infiltration de la base secrète de la Team Rocket, située sous le casino de Céladopole. Pour y accéder, le joueur doit activer un bouton caché derrière un poster. Heureusement, chaque plan diabolique de la Team Rocket est contrecarré par Red, qui finit par démanteler l'organisation

en battant leur leader Giovanni, également champion d'arène le plus puissant de Kanto. Toutefois, dans *Pokémon Rouge Feu* et *Vert Feuille*, on découvre que quelques-uns de ses membres sont encore en activité sur les îles Sevii, un archipel au large de Kanto, où ils projetaient de s'emparer du rubis et du saphir de Ciléo, l'inventeur de la machine permettant d'échanger les Pokémon de Kanto et Hoenn. Une fois vaincue sur l'archipel, la Team Rocket semble dissoute, même si certains membres affirment qu'ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour faire renaître la sinistre organisation de ses cendres.

L'univers



Kanto

Kanto est une région côtière inspirée de la région éponyme, située sur Honshû, l'île principale du Japon. La ville de départ, Bourg Palette, donne le ton : alors que le titre est sorti sur Game Boy, et était donc en noir et blanc (ou plutôt gris et jaune), chaque nom de ville est tiré d'une couleur, en rapport généralement avec le type des Pokémon utilisés par le champion local. Par exemple, Céladopole tire son nom du céladon, une céramique chinoise verte, et la championne qui y vit, Érika, utilise des Pokémon Plante. De la même manière, Azuria, bleue comme l'azur, abrite l'arène de type Eau tenue par Ondine. Anecdote amusante : lorsque l'on joue à ces premières versions de *Pokémon* avec un Super Game Boy (adaptateur permettant de jouer à des jeux Game Boy sur une Super Nintendo), les villes se colorisent selon cette logique.

Les deux plus grandes villes de Kanto sont Safrania et Céladopole, toutes deux inspirées de la ville bien réelle de Tokyo. La ville portuaire de Carmin-sur-Mer est quant à elle inspirée de Yokohama, où se trouve le plus grand et le plus important port commercial de tout le Japon. Par rapport aux autres régions, Kanto est davantage tournée vers la technologie et incarne la modernité japonaise : elle abrite notamment la Sylphe SARL, grande société à l'origine de l'invention de la Master Ball ou du Scope permettant d'identifier les fantômes, et l'on y trouve également de nombreux laboratoires de recherche, dont celui de Léo, ainsi qu'une centrale ayant fourni pendant longtemps toute l'électricité nécessaire à la région entière. Par opposition, sa voisine, Johto, est empreinte de tradition : elle est pétrie de mythes et de légendes oubliées, et l'on y trouve de nombreux petits villages typiques. Bien que le climat de Kanto soit tempéré, on ne peut y faire pousser aucune baie, ces délicieux petits fruits particulièrement appréciés des Pokémon, en raison d'un sol trop

agressif pour ces plants délicats.



La Tour Pokémon

Lavanville est un village situé à l'est de Kanto et très connu des joueurs pour deux raisons : la Tour Pokémon, où reposent les créatures décédées, ainsi que son célèbre thème musical angoissant, largement repris sur Internet. La Tour Pokémon est tout de même un mystère en soi : alors que les créatures combattent avec acharnement, elles ne semblent jamais mourir au combat. En effet, elles ne font que tomber K.-O., avant d'être ranimées au Centre Pokémon le plus proche, ou à l'aide d'un Rappel. Pour une saga qui cible en partie un public plutôt jeune, *Pokémon* a donc un double discours sur la mort : d'un côté, on évacue le problème en l'excluant du *gameplay* afin de conserver une image familiale, de l'autre on aborde le thème tantôt avec gravité (les dresseurs éplorés qui saluent la mémoire de leurs défunts compagnons), tantôt avec dérision (les nombreux Pokémon Spectre qui ont pour passion d'attirer les hommes vers l'au-delà et dévorer leur âme).

Mais de quoi peuvent donc mourir les Pokémon ? De vieillesse ? De maladie ? On ne sait pas vraiment, mais certains d'entre eux sont toutefois tombés au combat, comme le Floette du personnage légendaire A.Z. dans les versions X et Y qui lui est mort à la guerre (*sic*). Heureusement pour le joueur, cela ne le concerne pas : quoi qu'il arrive, ses Pokémon resteront en bonne santé et vivront longtemps, très longtemps, aussi longtemps que la pile de sauvegarde de la cartouche tiendra... Sauf que les piles des cartouches Game Boy ont une durée de vie d'environ quinze ans, et que les premières versions de Pokémon sont sorties en 1996. Toutes nos condoléances. Le mystère de la mort des Pokémon s'est épaissi au fil des générations en raison de la présence d'autres monuments funéraires, comme à Hoenn ou Unys. Quant à la Tour Pokémon de Lavanville, elle devient la Tour Radio dans *Pokémon Or* et *Argent*. Et les Pokémon qui y reposaient ? Paix à leur âme, ils ont été déplacés dans un tout petit mausolée.



Le Parc Safari

Le Parc Safari est une réserve située à Parmanie, dans le sud de Kanto, où les dresseurs peuvent attraper des Pokémon particulièrement rares. Toutefois, les combats sont ici assez différents, puisque l'on ne peut pas confronter directement notre vaillante équipe de Pokémon aux créatures que l'on croise. À la place, on dispose d'appâts, de cailloux et de Safari Balls, et il faut savoir jongler entre les trois pour espérer capturer un Pokémon du Parc Safari, ces

derniers ayant une fâcheuse tendance à s'enfuir très rapidement. Les appâts dissuadent le Pokémon de partir, mais il devient plus difficile à attraper, tandis que les cailloux ont l'effet inverse. Ajoutez à cela une limite de pas à effectuer dans la zone, et vous comprendrez pourquoi Leveinard, Tauros, Insécateur, Scarabrite ou Kangourex, disponibles uniquement à cet endroit, se révélaient particulièrement difficiles à récupérer dans la première génération.

Il existe d'autres Parcs Safaris aux règles similaires dans les autres régions de l'univers *Pokémon*. Ainsi, si le Parc Safari de Parmanie est fermé dans *Or* et *Argent* depuis le départ de son propriétaire, les joueurs de *HeartGold* et *SoulSilver* ont pu découvrir le tout nouveau Parc Safari de Johto au bout de la Route 48, à l'ouest de la carte. La spécificité de ce parc réside dans la possibilité pour le joueur de le personnaliser en sélectionnant les zones qui le composent, modifiant ainsi les Pokémon qu'il peut rencontrer. À Hoenn, le Parc Safari se trouve sur la Route 121, au nord-est de l'île, non loin de la ville de Nénucrique. Soulignons que ce parc ne permet de capturer que des Pokémon des deux premières générations. Enfin, à Sinnoh, dans la ville de Verchamps, se trouve le Grand Marais : si l'environnement et le nom diffèrent, le principe est identique. Dans *Pokémon X* et *Y*, une fois le jeu terminé, le joueur peut se rendre au Safari des Amis à Batisques. Ce parc fonctionne différemment des autres, puisqu'il propose autant de zones explorables que d'amis enregistrés dans la 3DS. Chaque zone ne propose que deux ou trois Pokémon d'un même type, défini par le code ami. Ce parc est le seul endroit où l'on peut rencontrer des *starters* sauvages, comme Herbizarre, Reptincel ou Carabaffe.



Le dojo de Safrania

Depuis *Rouge* et *Bleu*, chaque quête principale des jeux *Pokémon* est constituée de huit arènes, dont il faut affronter les champions pour pouvoir accéder à la Ligue Pokémon. Chaque arène est spécialisée dans un type de Pokémon particulier, parmi les dix-huit existant à ce jour. Par exemple, dans la ville de Safrania, que l'on peut considérer comme le chef-lieu de Kanto, l'arène locale, gouvernée par la terrible Morgane, se voue au type Psy. Sauf que dans le nord de la ville, il existe un petit dojo qui était en fait l'ancienne arène officielle de Safrania, détrônée par l'équipe de Morgane. Ici, les dresseurs utilisent des Pokémon Combat qui, ironiquement, sont donc vulnérables aux capacités de type Psy. Lorsque le joueur y entre dans *Rouge*, *Bleu* ou *Jaune*, il doit y affronter cinq karatékas, dont le maître du dojo. Une fois vaincu, celui-ci lui propose de repartir avec un nouveau Pokémon, à choisir entre Kicklee, un Pokémon Combat dont la puissance réside

dans ses jambes, et Tygnon, un Pokémon Combat qui mise sur ses poings. Ces créatures n'existant pas dans la nature, dans la première génération, il s'agit là de l'unique occasion de récupérer l'une d'entre elles.



Le Casino de Céladopole

Si Safrania est le cœur financier de Kanto, notamment grâce à l'influente Sylphe SARL, Céladopole joue incontestablement le rôle de poumon commercial de la région. Dotée d'un immense centre commercial où les dresseurs peuvent trouver tout et n'importe quoi pour leurs Pokémon, cette grande ville n'abrite pas que l'arène de type Plante tenue par Érika : on y trouve également un casino, qui permet au joueur de s'essayer à quelques mini-jeux. Les différents épisodes de *Pokémon* ont ainsi proposé des machines à sous permettant de gagner des jetons, à échanger contre différents prix, comme des Capsules Techniques ou même des Pokémon. Il s'agit par exemple de la seule façon d'obtenir un Porygon, un Pokémon virtuel créé par les humains, dans les premières générations. Toutefois, afin de ne pas perdre la classification « tout public » associée au système d'évaluation européen des jeux vidéo (connu sous le joli nom de PEGI), les machines à sous ont tout simplement disparu des versions européennes depuis *Pokémon Platine*, avant d'être remplacées par un mini-jeu inspiré du démineur dans *HeartGold* et *SoulSilver*. La présence de jeux d'argent dans un jeu vidéo octroie en effet automatiquement à ce dernier un PEGI 16 – jeu déconseillé aux moins de seize ans –, en raison des problèmes d'addiction, tandis qu'au Japon, pays du *pachinko*, cela n'inquiète pas outre mesure.

Mais le Casino de Céladopole a un petit plus que les autres n'ont pas : il s'agit en fait d'une couverture pour le repaire secret de la Team Rocket. Pour y accéder, Red doit trouver un bouton dans le Casino, caché derrière un poster. Cela a pour effet de révéler une entrée menant vers l'antré souterrain des malfrats. Ce bouton caché est devenu un *running gag* dans la série : dans certaines versions, lorsque le joueur veut interagir avec les affiches sur les murs des différents casinos, la boîte de dialogue qui s'ouvre crée un faux suspense avant d'annoncer que rien ne se passe. Parmi ses systèmes de défense, le repaire de la Team Rocket comprend un petit labyrinthe de tapis roulants. Ce procédé fera plus tard des émules, puisqu'on le retrouve par exemple dans le repaire de la Team Flare, à Kalos.



Les îles Sevii

Les îles Sevii constituent un petit archipel au sud de Kanto, qu'il

n'est possible d'explorer que dans les remakes *Rouge Feu* et *Vert Feuille*. Au nombre de neuf, elles sont toutes désignées par un chiffre. Imaginées comme un petit bonus permettant d'étoffer l'intrigue, notamment autour de la renaissance de la Team Rocket, ces îles s'inspirent de l'archipel bien réel d'Izu. S'il est possible d'explorer les sept premières îles sans encombre une fois la Ligue vaincue, le joueur ne peut se rendre sur les îles 8 et 9 que sur présentation de passes spéciaux distribués par Nintendo. Ces deux îlots abritent chacun des Pokémon rares : Lugia et Ho-oh pour le premier, Déoxys pour le second. L'oiseau légendaire Sulfura a également élu domicile au sommet du Mont Braise, le volcan endormi de l'île 1. Enfin, les explorateurs apprécient particulièrement l'île 7 pour ses vestiges, les Ruines Tanoby, où l'on trouve l'atypique Zarbi. Ce Pokémon Psy a en effet la particularité d'exister sous différentes formes rappelant les lettres de l'alphabet latin. Côté urbanisme, on remarque que ces îles sont restées majoritairement très sauvages : on y trouve assez peu d'habitations en raison du peu d'espace disponible pour la construction. Olga, première adversaire du Conseil des Quatre de Kanto et adepte des Pokémon de type Glace, est originaire de l'île 4, où se trouve également la Grotte de Glace.

Les personnages



Le Professeur Chen

Le Professeur Chen est le Professeur Pokémon de la région de Kanto. Son laboratoire se trouve à Bourg Palette, dans la ville où réside Red. Très célèbre, il est notamment à l'origine de la création du Pokédex, et s'intéresse particulièrement aux relations entre les humains et les Pokémon. Ancien dresseur, il s'est retiré des combats pour se consacrer pleinement à la recherche, et son rêve est de rencontrer absolument toutes les espèces de Pokémon du monde. Depuis les versions *Rouge* et *Bleue* où il est apparu, on l'a vu dans de nombreux épisodes, et même des *spin-off* : dans *Pokémon Snap*, par exemple, il envoie le photographe Todd faire un safari sur une île peuplée de Pokémon. Dans la deuxième génération, il anime une émission de radio sur les Pokémon. C'est également lui qui améliore le Pokédex Régional des héros des versions *Rouge Feu*, *Vert Feuille*, *Diamant*, *Perle*, *Platine*, *HeartGold* et *SoulSilver* pour y faire figurer les créatures étrangères : c'est ce qu'on appelle le Pokédex National.

À l'origine, le Professeur Chen devait affronter le héros dans les jeux de la première génération, comme le prouvent certaines données inutilisées dans les cartouches. Son équipe est très proche de celle de

Blue lorsqu'il est Maître Pokémon, les deux personnages possédant quatre Pokémon en commun : un Noadkoko, un Arcanin, un Léviator et un des trois *starters*, auxquels s'ajoute un Tauros. Le niveau des créatures de cette équipe, allant de 66 à 70, fait du Professeur Chen le dresseur le plus puissant de tout Kanto dans ces versions. On peut donc supposer qu'il aurait fallu affronter le Professeur Chen au sein de la Ligue Pokémon après Blue, son petit-fils devenu Maître Pokémon, voire à la place de Blue lui-même. À ce jour, les joueurs n'ont pu affronter qu'un seul Professeur Pokémon dans la série : le Professeur Platane, de la région de Kalos.



Giovanni, le leader de la Team Rocket

Giovanni est un personnage ambigu : il s'agit à la fois d'un redoutable et discret champion d'arène respecté pour sa pugnacité au combat, mais il est aussi le chef d'une organisation criminelle sévissant à travers tout Kanto, la Team Rocket. À travers elle, Giovanni espère mettre la main sur les Pokémon les plus puissants de la région. Cruel et implacable, il ne considère les Pokémon que comme des outils pouvant lui permettre d'asseoir sa domination. Spécialisé dans le type Sol, il affectionne particulièrement le couple Nidoking et Nidoqueen, ainsi que la famille Rhinocorne. Dans *Pokémon Jaune*, il est également affublé d'une créature de type Normal, Persian, à l'image de son personnage dans la série animée qui est toujours entouré de ce Pokémon chat. Il s'agit probablement d'un petit clin d'œil au célèbre Vito Corleone, du film *Le Parrain*. Une fois vaincu dans son arène à Jadielle, Giovanni décide de dissoudre la Team Rocket et disparaît. On ne le croise alors plus dans les versions de la première génération.

Il faut passer à *Pokémon Or* et *Argent* pour avoir des nouvelles de Giovanni, du moins indirectement. En effet, dans ces suites, quelques membres de la Team Rocket tentent de remettre l'organisation sur pied, et essaient pour cela de joindre Giovanni, en piratant notamment la Tour Radio de Doublonville, capitale de Johto. Sauf que l'ancien leader a bel et bien disparu : l'arène de Jadielle est désormais entre les mains de Blue, le petit-fils du Professeur Chen et l'ancien rival de Red. Aucune trace de Giovanni, du moins jusqu'aux remakes *HeartGold* et *SoulSilver*, où l'on découvre qu'il a bien reçu l'appel. Grâce à un Celebi distribué lors d'un événement, il est possible dans ces versions de découvrir deux scènes supplémentaires venant étoffer l'intrigue autour du personnage. Tout d'abord, après avoir traversé le temps, on apprend avec stupéfaction que Giovanni n'est autre que le père de Silver, le rival du protagoniste des versions de la deuxième génération ! Absent et borné, son caractère éclaire le comportement de

son fils dans *Or* et *Argent*. Ensuite, Celebi nous emmène dans la grotte où se terre Giovanni, au moment même où il reçoit l'appel de ses sbires. Bien décidé à donner un nouveau souffle à la Team Rocket, il affronte le joueur et perd une nouvelle fois, tirant encore un trait sur ses sombres desseins.



Léo, le grand inventeur

Originaire de Doublonville, à Johto, Léo est le chercheur Pokémon à l'origine du système de stockage de Pokémon via PC. En effet, un dresseur ne peut avoir que six Pokémon dans son équipe. S'il attrape un nouveau Pokémon alors que son équipe est pleine, celui-ci sera automatiquement envoyé sur son PC personnel, lui permettant de stocker, échanger, trier, relâcher ses créatures. La première fois que Red se rend à son laboratoire, au bout de la route située au nord d'Azuria, Léo lui apparaît sous la forme d'un Pokémon (ceci à cause d'une expérimentation ratée concernant la téléportation de Pokémon). L'une de ses créatures préférées est Évoli, et il l'offre d'ailleurs au joueur dans les jeux de la deuxième et de la quatrième génération. Dans les versions *Or* et *Argent*, Léo met au point le Bloc Temporel, une machine spéciale permettant d'échanger des Pokémon entre les versions de la première et de la deuxième génération, sous certaines conditions. Pour expliquer le perfectionnement du système de stockage au fil des jeux Pokémon, chaque génération apporte un nouveau personnage chargé de l'améliorer : Annette à Hoenn, Amelle à Sinnoh, Boletta à Unys et Olivier à Kalos.

Le bestiaire

La toute première génération de Pokémon, qui comprend 151 créatures, pose des règles qui seront suivies dans toutes les générations suivantes. Les limitations techniques du Game Boy imposent des contraintes graphiques particulières. En conséquence, l'aspect d'un Pokémon doit obéir à deux lois fondamentales : d'une part, il faut éviter les fioritures pour que le *sprite* de 56 pixels de côté maximum ne soit pas trop surchargé, et d'autre part, la palette utilisée doit être très réduite, le Super Game Boy n'étant capable d'afficher que douze couleurs simultanément. Toutefois, ces limitations vont nourrir la richesse des Pokémon, ces derniers devant se révéler aussi simples qu'originaux. Il faut savoir aller à l'essentiel, et capter « l'essence » des créatures. Chacune d'entre elles est le fruit de la rencontre d'une plante ou d'un animal avec un autre, ou alors avec une idée, ou un concept. Pikachu, par exemple, est une souris jaune

arborant une queue en forme d'éclair, Ptitard un têtard tout rond avec une spirale sur le ventre, Racaille un caillou avec des bras... Les idées sont simples, et le joueur peut donc s'approprier facilement ces créatures. Les générations suivantes seront certes développées sur des machines de plus en plus puissantes, mais les Pokémon ont toujours gardé cette simplicité, gage d'un univers cohérent.

Comme il sera de coutume dans chaque épisode de la série, les cartouches de *Rouge*, *Bleu* et *jaune* ne comprennent pas l'ensemble des 151 premières créatures. Certaines espèces sont en effet exclusives à une version, et il faut donc passer par les échanges pour pouvoir compléter son Pokédex. Les créatures exclusives se complètent d'une certaine façon : par exemple, dans *Rouge*, on trouve Mystherbe, un Pokémon de types Plante et Poison, qui évolue en Ortide, puis en Rafflesia à l'aide d'une Pierre Plante, tandis que dans *Bleu*, on a droit à Chétiflor, lui aussi de types Plante et Poison, évoluant en Boustiflor, puis en Empiflor avec la Pierre Plante. De tels liens peuvent se retrouver entre Caninos et Goupix, Abo et Sabelette, Élektek et Magmar, etc. Les types peuvent changer, mais on trouve toujours une équivalence dans les stades d'évolution et les méthodes pour y parvenir. Toutefois, il faut savoir qu'un Pokémon n'existe dans aucune de ces versions : il s'agit du 151^e, Mew, que l'on ne pouvait obtenir officiellement qu'en se rendant à un événement Nintendo. Là, des bornes permettaient de télécharger cet ultime Pokémon en y connectant simplement sa cartouche.

Dès cette première génération, on découvre des familles de Pokémon à deux ou trois stades, mais aussi des créatures qui n'évoluent pas, dont les célèbres légendaires. Seul Évoli était capable d'évoluer en plusieurs Pokémon différents (trois, à l'époque), suivant la pierre d'évolution à laquelle il était soumis. Toutes les autres évolutions étaient donc linéaires. À noter également le fait qu'il est impossible dans les versions *Rouge*, *Bleue* et *Jaune* de faire se reproduire deux créatures, pour la simple et bonne raison qu'à part Nidoran, aucun Pokémon n'avait alors de sexe.

Créatures célèbres

Bulbizarre (#001), Salamèche (#004) et Carapuce (#007)

Parmi les créatures de la première génération qui ont marqué les joueurs, il y a bien sûr les Pokémon de départ, ces fameux *starters* : Bulbizarre, Salamèche et Carapuce. Comme le *starter* est le tout premier Pokémon obtenu dans une partie, les joueurs développent

souvent un attachement particulier pour celui qu'ils ont choisi et le gardent généralement dans leur équipe tout au long de l'aventure. Évidemment, leur puissance plus élevée que la moyenne entre également en ligne de compte. Le choix du *starter* est loin d'être anodin, car il conditionne la difficulté du début de l'aventure. En effet, bien que l'on traverse une forêt au début du jeu et que l'on y croise de nombreux Pokémon de type Insecte sensibles aux attaques Feu, la première arène est celle de type Roche, face à laquelle le Feu n'est pas très efficace. Le manuel incitait donc les joueurs les moins aventuriers à opter pour Bulbizarre ou Carapuce, dont les capacités Plante et Eau font des ravages sur les créatures de type Roche. La deuxième arène abritant quant à elle les experts du type Eau, le petit Bulbizarre paraît donc tout indiqué pour les dresseurs souhaitant se la couler douce.

De type Plante et Poison, Bulbizarre est un quadrupède verdâtre dont l'aspect rappelle vaguement le crapaud, avec un bulbe sur le dos. En évoluant, le bulbe s'ouvre progressivement pour laisser apparaître un petit bouton de fleur rose chez Herbizarre, qui éclôt chez Florizarre. Trapu et courtaud, ce Pokémon n'est pas très rapide, mais il compense sa faible vitesse par sa défense et son spécial. Salamèche est un petit lézard orangé de type Feu, avec une flamme au bout de la queue. Après avoir viré au rouge en devenant Reptincel, il se transforme en un redoutable dragon pour son évolution finale, Dracaufeu, gagnant au passage le type Vol, et non le type Dragon comme on aurait pu s'y attendre. Enfin, Carapuce est une petite tortue bleue de type Eau, qui évolue en Carabaffe puis en Tortank, grosse tortue équipée de canons dorsaux lui permettant de tirer de puissants jets d'eau.

Afin d'illustrer de façon simple les interactions entre les types, les Pokémon de départ se doivent d'être particulièrement représentatifs de leur élément, d'où l'utilisation de couleurs basiques et symboliques : vert pour Plante, orange pour Feu et bleu pour Eau. Les interactions entre ces trois types s'apparentent à celles du jeu du chifoumi (le fameux pierre-feuille-ciseaux), permettant d'illustrer dès le départ de l'aventure le principe des forces et des faiblesses : le type Plante est battu par le type Feu, à son tour vaincu par le type Eau, lui-même faible face au type Plante. Jusqu'alors, les *starters* de chaque région ont toujours eu en premier l'un de ces types, et toujours dans le même ordre.

Dans *Pokémon X* et *Y*, les deux versions de la sixième génération qui multiplient les références et les hommages à la première, le séminent Professeur Platane offre l'un des *starters* de Kanto. Plus tard dans l'aventure, il nous affronte à Mozheim avec une équipe constituée d'un Florizarre, d'un Dracaufeu et d'un Tortank. Dans cette même génération, chacun de ces *starters* bénéficie d'une Méga-Évolution.

Florizarre gagne en feuillage, Tortank s'équipe d'un canon à eau supplémentaire, mais c'est bien Dracaufeu qui remporte la palme : il a en effet la chance d'avoir deux Méga-Évolutions, une pour chaque version du jeu. Méga-Dracaufeu Y, révélé en premier, ressemble à un Dracaufeu plus agressif. Le changement est un peu plus drastique pour Méga-Dracaufeu X : d'orange et jaune, il devient noir et bleu. Ses flammes également deviennent bleues, et il en surgit même de sa gueule. Mais surtout, il devient enfin de types Feu/Dragon. Et tout rentre dans l'ordre.

Pikachu (#025)

Indubitablement, Pikachu est le Pokémon le plus emblématique de la série. Cette souris jaune, potelée, de type Électrik a beau s'être progressivement affinée au fil des générations, elle n'en reste pas moins ultra-populaire, notamment grâce à la série animée, puisqu'il s'agit du Pokémon de départ du héros, Sacha. Dans *Pokémon Rouge* et *Bleu*, on peut capturer un Pikachu relativement tôt dans l'aventure, dans la Forêt de Jade, mais il y est plutôt rare. On le trouve plus facilement à la Centrale, électricité oblige. Et comme *Pokémon Jaune* se veut une version fidèle à la série animée, le joueur débute obligatoirement l'aventure avec Pikachu comme Pokémon de départ. Bien sûr, comme dans la série, ce petit Pikachu refuse d'évoluer si on lui présente une Pierre Foudre, et il ne veut pas non plus rentrer dans sa Poké Ball. À la place, il suit le joueur comme son ombre, et l'on peut interagir avec lui pour découvrir son humeur du moment. Si ses statistiques n'en font pas une créature redoutable au combat, il a le mérite d'être le seul à pouvoir apprendre la capacité Électacle après accouplement, grâce à un objet appelé Balle Lumière. Cette attaque redoutable est d'ailleurs le Final Smash de Pikachu dans la série *Super Smash Bros*. Car en véritable petite star, Pikachu fait une apparition remarquée dans tous les titres de la saga *Pokémon*, et même au-delà. Dans les différentes versions de la sixième génération, Pikachu est le seul Pokémon à prononcer son nom au lieu d'avoir un cri. Les versions *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha* nous permettent même de rencontrer un Pikachu Cosplayeur, capable de revêtir cinq costumes différents et d'apprendre des capacités inédites en conséquence.

Alors que Pikachu n'était doté auparavant que d'une évolution qu'il atteint au contact d'une Pierre Foudre, Raichu, la deuxième génération gratifie le petit rongeur d'une pré-évolution : le petit Pichu. Une variante de Pichu, appelée Pichu Troizépi, pouvait être rencontrée dans *Pokémon HeartGold* et *SoulSilver* grâce à un événement. Comme le Pikachu de Sacha, ce Pokémon était incapable d'évoluer, et on ne pouvait pas non plus l'échanger. Et, à l'instar de son évolution, Pichu

a pu faire ses débuts sur le ring grâce à la série *Super Smash Bros.*, et plus précisément dans l'épisode *Melee* sur Nintendo Gamecube, où il était l'un des personnages secrets à débloquer. La famille Pikachu est l'une des rares à avoir conservé les noms japonais. Le fameux « chu » que l'on entend chez chacun de ses membres correspond au couinement de la souris, que l'on retrouve par exemple dans le jeu *ChuChu Rocket !* mettant en scène des souris (de l'espace) tentant de fuir de vilains chats (de l'espace aussi). « Pika », quant à lui, est une onomatopée censée rappeler le bruit d'une étincelle, tandis que « rai » désigne l'éclair. Enfin, le nom Pichu est une contraction de Pikachu, illustrant le fait que ce soit une créature infantile.



Mélofée (#035)

L'adorable Mélofée est un Pokémon rare, originellement de type Normal, que l'on dit arrivé sur Terre après la chute d'une météorite. Depuis la sixième génération, il est de type Fée, devenant donc l'une des incarnations roses et rondouillardes de la terreur des Pokémon Dragon. Dans *Pokémon Rouge*, *Bleu* et *Jaune*, on le trouvait principalement dans les recoins sombres du Mont Sélénite, où on ne le croisait que très rarement. Mignon et gentil, ce petit Pokémon magique devait, à l'origine, être la mascotte de la série, et même se retrouver au premier plan dans la série animée, à la place de Pikachu, comme c'est le cas dans le premier manga *Pokémon Pocket Monsters*. Toutefois, au dernier moment, la souris électrique a supplanté Mélofée, raflant au passage la gloire et la célébrité. Pour se consoler, Mélofée peut se targuer d'être la créature inspirant la Poképoupée, cette peluche permettant de fuir un combat contre un Pokémon sauvage lorsqu'on l'utilise. C'est déjà ça.

Dès la première génération, Mélofée dispose d'une évolution, Mélodelfe, qu'il atteint à l'aide d'une Pierre Lune. Cela rappelle évidemment ses origines extraterrestres, et c'est aussi de cette façon qu'évolue son célèbre cousin Rondoudou, lui aussi venu à dos de météorite. La deuxième génération apportera quant à elle le bébé Mélofée : l'encore plus adorable Mélo. Cette jolie petite famille n'est pas seulement réputée pour son aspect *kawaii* à croquer, elle l'est aussi pour l'une de ses attaques, appelée Métronome. Cette capacité atypique permet au lanceur d'utiliser n'importe quelle technique au hasard, ce qui rend généralement son utilisation très amusante, et Mélofée est l'une des rares créatures capables de la maîtriser.



Canarticho (#083)

Comment Canarticho, ce Pokémon de types Normal et Vol qui

ressemble à un gros canard tenant une espèce de poireau, a-t-il pu autant marquer les joueurs, malgré des statistiques plutôt médiocres ? Dans les versions *Rouge* et *Bleue*, on ne trouvait aucun Canarticho sauvage. Pour l'obtenir, il fallait obligatoirement l'échanger contre un Piafabec, un Pokémon oiseau plutôt courant, avec un habitant de la ville portuaire de Carmin-sur-Mer. On obtient donc un joli Canarticho baptisé Julio, peut-être en hommage à un célèbre chanteur espagnol. Là où le volatile se révèle particulièrement utile, c'est dans l'apprentissage des Capsules Secrètes, ces techniques qui permettent de progresser dans l'aventure en débloquent des passages. Ainsi, le brave Julio est capable d'apprendre la CS Coupe, qui permet, comme son nom l'indique, de couper les arbustes qui obstruent certains chemins, mais aussi la CS Vol, permettant de retourner instantanément au Centre Pokémon de n'importe quelle ville déjà visitée auparavant. Et puisqu'à l'époque il fallait toujours avoir dans son équipe un Pokémon à qui apprendre quelques CS, cela tombait souvent sur ce pauvre diable de Julio.

Depuis la première génération, Canarticho n'a gagné aucune évolution, et reste toujours le même. Surtout, il est toujours aussi discret : on ne le trouve que dans peu de jeux, et on ne le croise généralement que dans des circonstances spécifiques, comme les essaims de Pokémon dans les versions *Diamant*, *Perle* et *Platine*. En dépit de ses statistiques qui ne font rêver aucun tacticien, et bien qu'il n'apprenne aucune capacité qui puisse le rendre intéressant pour le combat, Canarticho peut néanmoins se vanter d'être le seul à savoir manier le Bâton : cet objet, tenu par un Pokémon de cette espèce, lui permet d'augmenter de façon significative la probabilité d'effectuer un coup critique. Pas de quoi le transformer en foudre de guerre, mais cela a le mérite de renforcer sa singularité.



Leveinard (#113)

Leveinard est une adorable grosse boule rose transportant un œuf dans une poche ventrale. Ces œufs, très nutritifs, peuvent servir à guérir les Pokémon hors combat, grâce à la capacité E-Coque, qu'il est le seul à apprendre. C'est d'ailleurs grâce à ses dons de guérisseur que Leveinard a obtenu un rôle de soigneur dans la série animée *Pokémon*, où il joue le fidèle assistant de l'infirmière Joëlle, présente dans quasiment tous les Centres Pokémon où s'arrête Sacha. Cette boule de poils de type Normal apporte joie et chance à son dresseur, si bien que son rôle de porte-bonheur se reflète non seulement dans son nom (y compris dans les autres langues : *Chansey* en anglais, *Lucky* en japonais), mais aussi dans son numéro de Pokédex, 113. Pour de nombreux superstitieux, le nombre 13 apporte en effet chance ou

malchance, et certains hôtels vont même jusqu'à bannir le treizième étage, ou passer de la chambre 112 à la chambre 114. Mais notre petit Leveinard n'est pas du tout un oiseau de mauvais augure, et il a même la chance d'être l'un des dignes représentants de la famille de Pokémon possédant le plus de Points de Vie. Doté également d'une Défense Spéciale très élevée, il peut encaisser sans broncher de nombreuses attaques Spéciales et continuer à sourire de son air candide. C'est toutefois, également, le Pokémon disposant des plus faibles statistiques d'Attaque et de Défense.

Leveinard était très rare dans les versions *Rouge* et *Bleue* : à l'instar de Kangourex ou Tauros, on ne pouvait le capturer qu'au Parc Safari, et il fallait, pour cela, s'armer de patience, de piles et de nombreuses Safari Balls. Dans les générations suivantes, Leveinard n'est pas devenu beaucoup plus fréquent, mais on a au moins eu la chance de le croiser en dehors des safaris. Surtout, la famille s'est agrandie. Tout d'abord avec Leuphorie, son évolution de la deuxième génération, qu'il atteint grâce au bonheur. Puis la quatrième génération nous a permis de rencontrer Ptiravi, l'adorable bébé Leveinard. À noter que les membres de cette famille sont tous de sexe féminin : malgré son nom, il n'existe aucun Leveinard mâle. Peut-être que si la question du genre s'était posée lors de la traduction des noms de Pokémon de la première génération, nous aurions eu droit à « Laveinarde ».

Lippoutou (#124)

Créature humanoïde ressemblant à une chanteuse américano-trinidadienne éberluée, Lippoutou est l'un des rares Pokémon Glace de la première génération, et même le seul de types Glace et Psy, avec sa pré-évolution Lippouti. Tous les Lippoutou sont femelles, et ressemblent à une femme trapue et violette, à la chevelure blond platine, vêtue d'une longue robe rouge. Cette étrange bestiole est la seule à maîtriser la technique du Grobisou, intitulée « baiser du démon » en japonais, une capacité qui permet d'endormir l'adversaire à l'aide d'un bisou, donc. Seule dans la première génération, Lippoutou est gratifiée d'un bébé (Lippouti) dans la deuxième, en même temps que Magmar et Élektek, qu'elle précède dans le Pokédex et auxquels elle semble liée d'une certaine façon. En effet, Magmar est absent de la version *Rouge*, Élektek de la *Bleue*, et Lippoutou de la *jaune*. Sauf que Magmar et Élektek ont eu la chance d'avoir chacun leur évolution dans *Pokémon Diamant* et *Perle*, mais pas Lippoutou. En espérant que cette injustice soit un jour réparée.

Lippoutou fut au cœur d'une polémique aux États-Unis, dans laquelle l'auteure pour enfants Carole Boston Weatherford a accusé ce Pokémon d'être une représentation raciste de la femme noire.

Effectivement, Lippoutou avait à l'origine une peau noire et ressemblait étrangement au personnage de Mr. Popo, dans *Dragon Ball Z* ; ce n'est qu'après cette polémique que les équipes de Nintendo ont décidé de la rendre violette afin d'apaiser les tensions. Les sources d'inspiration ayant potentiellement contribué à la création de Lippoutou sont très variées : certains parlent de l'opéra, d'autres d'esprits folkloriques japonais, et d'autres encore évoquent même la mythologie nordique. La mode *ganguro*, caractérisée par un bronzage apparent, un maquillage très marqué et des cheveux clairs et lisses, populaire au Japon lors du développement des premières versions de *Pokémon*, a également pu influencer le style de Lippoutou.



Magicarpe (#129) et Léviator (#130)

Magicarpe est un poisson rouge à l'air un peu ahuri et, incontestablement, c'est l'un des Pokémon les plus connus de la première génération, ce pour plusieurs raisons. La première, et probablement la principale, est qu'il s'agit d'une sorte de blague des développeurs : non seulement ce Pokémon est très faible, mais surtout il n'apprend aucune attaque utile avant le niveau 15 ! En effet, il naît avec une seule capacité, appelée Trempette, réputée pour n'avoir absolument aucun effet. Même si d'autres Pokémon peuvent apprendre cette capacité dès la deuxième génération, l'inutile Trempette reste très souvent associée au faible Magicarpe. Heureusement, au niveau 15, il apprend Charge... qui est simplement l'attaque de base de la majorité des Pokémon. Le Pokédex nous enseigne également qu'il ne sait pas nager, fait assez étonnant pour un poisson, mais confirmé par son incapacité d'apprendre la capacité Surf. Une autre raison expliquant la popularité de ce poisson est l'arnaque du célèbre vendeur de Magicarpe. Cet homme, qui se trouve au Centre Pokémon du Mont Sélénite dans *Pokémon Rouge* et *Bleu*, nous promet un Pokémon puissant contre 500 pokédollars. Une fois la transaction acceptée, le joueur se retrouve donc avec un Magicarpe bien inutile. Enfin, à première vue.

Car la dernière explication quant à la notoriété de Magicarpe tient tout simplement à son évolution : Léviator. En effet, si Magicarpe s'avère faible et totalement inutile dans une équipe, Léviator, au contraire, tient du monstre de puissance en dépit de sa double faiblesse au type Électrik, vu qu'il est de types Eau et Vol. De vulgaire carpe rouge inoffensive, Magicarpe devient en évoluant un terrible serpent de mer bleu, capable de terrasser des villes entières selon le Pokédex. Le joueur avait donc finalement tout intérêt d'acheter ce Magicarpe plutôt qu'attendre de mettre la main sur une canne à pêche. Cette évolution impressionnante fait référence à la légende

chinoise selon laquelle des carpes remontent certains torrents à contre-courant jusqu'au sommet des montagnes pour y devenir des dragons. Très populaire, Léviator figure dans plusieurs équipes de Maître Pokémon, champions d'arène et même de leaders des différentes Teams. La terrible créature a même eu droit à sa propre Méga-Évolution dans *Pokémon X* et *Y*. En devenant Méga-Léviator, il prend les types Eau et Ténèbres (alors que de nombreux joueurs l'auraient imaginé Eau et Dragon), et son apparence se fait plus menaçante encore. Dans les versions *Or*, *Argent* et *Cristal*, un Léviator chromatique, de couleur rouge, sème la terreur au Lac Colère. Il s'agit de l'un des rares Pokémon chromatiques que le joueur peut croiser dans la série en dehors des hautes herbes.



Métamorph (#132)

Métamorph est une espèce de *blob* rose, de type Normal, ayant une capacité incroyable : grâce à Morphing, il peut se transformer en n'importe quel Pokémon lui faisant face. Il s'agit d'ailleurs de la seule technique qu'il maîtrise sous sa forme de *blob*. En l'utilisant, il copie l'aspect, les capacités, le type et toutes les statistiques – en dehors des Points de Vie – de son adversaire. Il n'existe que deux Pokémon capables d'apprendre naturellement cette capacité : Métamorph, donc, et Mew. Ces deux créatures partagent des points communs intéressants : alors que l'on dit de Mew qu'il pourrait être l'ancêtre de tous les Pokémon et que sa structure génétique contient les informations de toutes les autres créatures, Métamorph a lui aussi la capacité de se transformer à volonté. En outre, ils sont de la même couleur dans leur version classique ainsi que dans leur version chromatique. Toutefois, à l'heure actuelle, un lien éventuel entre ces deux espèces n'a jamais été démontré. Métamorph est un Pokémon particulièrement apprécié des dresseurs, car il peut se reproduire avec tous les Pokémon capables de s'accoupler. Sauf avec un autre Métamorph, assez tristement.



Évoli (#133)

Comme son nom l'indique, Évoli entretient un lien particulier avec le principe d'évolution. C'est en effet le premier Pokémon pouvant évoluer en différentes espèces grâce à un embranchement, et même le seul dans la première génération. Relativement rare, il était unique dans *Rouge*, *Bleu* et *jaune* ; c'est la personne vivant au sommet du Manoir Céladon, au nord de Céladopole, qui le confiait au joueur. Puisqu'il était impossible de reproduire les Pokémon dans la première génération, la seule façon d'en obtenir un autre était soit d'effectuer

un échange, soit de tenter de le récupérer de façon aléatoire parmi huit espèces rares en terminant la Citadelle des Champions de *Pokémon Stadium*, sur Nintendo 64. Plus tard, à partir de *Diamant et Perle*, des Évoli sauvages ont commencé à surgir des hautes herbes.

Selon le Pokédex, l'ADN instable de cette espèce lui permet d'évoluer afin de s'adapter parfaitement à son environnement, si bien qu'à ce jour, il s'agit de la créature disposant du plus grand nombre d'évolutions : huit au total, et chacune de type différent. Les trois premières, Aquali (type Eau), Voltali (type Électrik) et Pyroli (type Feu), qui datent de la première génération, s'obtiennent en utilisant respectivement une Pierre Eau, une Pierre Foudre et une Pierre Feu. Les deux suivantes, apparues dans la deuxième génération, sont liées à la statistique cachée de bonheur, mais aussi à l'heure de la journée : un Évoli heureux qui gagne un niveau le jour deviendra Mentali (type Psy), tandis qu'un Évoli heureux qui monte de niveau la nuit évoluera en Noctali (type Ténèbres). C'est ensuite la quatrième génération qui ajoute deux nouvelles évolutions à la famille Évoli. Pour les obtenir, il suffit de gagner un niveau à proximité d'une Pierre Mousse pour Phyllali (type Plante) ou d'une Pierre Glacée pour Givrali (type Glace). Enfin, la sixième génération introduit une seule nouvelle évolution, Nymphali (type Fée), obtenue en s'occupant d'un Évoli connaissant une attaque de type Fée dans le mode Poké Récré.

À l'image des Pokémon de départ, les évolutions d'Évoli sont caractérisées par leur palette de couleurs rappelant le type associé, ainsi que par certains éléments physiques. Par exemple, Aquali possède une queue rappelant les poissons, la fourrure de Pyroli ressemble à des flammes, et Mentali arbore un joyau évoquant un troisième œil sur son front. S'ils se distinguent facilement les uns des autres, on remarque toutefois leur parenté grâce à certaines caractéristiques invariables, comme leurs grands yeux ou leurs grandes oreilles, ou bien encore leur queue.



Amonita (#138), Kabuto (#140) et Ptéra (#142)

Amonita, Kabuto et Ptéra sont les premiers Pokémon fossiles que les joueurs ont pu découvrir. Au Mont Sélénite, Red affronte un scientifique de la Team Rocket qui, une fois vaincu, lui propose de repartir avec soit le Nautille, soit le Fossile Dôme. Ces deux objets clefs ne sont d'aucune utilité avant que le joueur n'atteigne Cramoisis, où un scientifique peut ranimer d'anciens Pokémon grâce à la technologie de son laboratoire. Ainsi, du Nautille renaît un Amonita, et du Dôme un Kabuto. Ces deux créatures et leurs évolutions, Amonistar et Kabutops, sont de types Roche et Eau. Comme son nom l'indique,

Amonita rappelle l'ammonite, un mollusque disparu doté d'une coquille en spirale. Quant à Kabuto, il a l'apparence d'une limule, un arthropode qui n'a quasiment pas évolué depuis plus de cinq cents millions d'années. Tandis qu'Amonistar est tourné vers la Défense et l'Attaque Spéciale, Kabutops est un Pokémon offensif doté d'une bonne Attaque, mais aussi d'une bonne Défense. Ce principe de choix entre deux fossiles a été utilisé dans chaque génération, hormis la deuxième.

Ptéra est un cas un peu différent. Bien que lui aussi ne soit tout d'abord qu'un fossile qu'il faut faire revivre, tous les joueurs peuvent l'obtenir : il suffit de récupérer le Vieil Ambre au Musée des Sciences d'Argenta. Ptéra, Pokémon Roche/Vol, s'apparente au ptérosaure, comme son nom l'indique. Rapide et coriace, ce Pokémon a obtenu une Méga-Évolution. Méga-Ptéra ressemble à un Ptéra sur lequel auraient poussé de nombreuses excroissances rocheuses noires, ce qui le rend encore plus terrifiant. Sa puissance est accrue par le talent Griffes Dures, qui augmente la puissance de toutes les attaques de contact.

Ronflex (#143)

Ce bon vieux Ronflex est un (très) gros Pokémon de type Normal, aux allures de félin obèse. Dans la première génération, on ne le rencontre pas dans les hautes herbes, mais uniquement à deux endroits : sur la Route 12 et sur la Route 16, où deux Ronflex endormis bloquent le passage. Pour les réveiller, il faut leur jouer un morceau spécifique à la Pokéflûte. Évidemment, cela n'est pas vraiment de leur goût, et les deux grosses bêtes nous attaquent aussitôt. Il s'agit des deux seules occasions de capturer un Ronflex à l'époque, et l'un de ces combats est même obligatoire pour progresser dans l'aventure. Cette spécificité, ainsi que son goût pour la capacité Repos permettant de se régénérer contre quelques tours de sommeil – et donc d'inaction –, en a fait un Pokémon de choix, d'autant plus qu'il dispose de statistiques particulièrement intéressantes, avec des défenses et des Points de Vie élevés. Les versions *Diamant* et *Perle* ont introduit Goinfrex, le bébé Ronflex, bien plus actif que son aîné, qui fut également le premier Pokémon de cette génération à être dévoilé au public. Il a notamment fait des apparitions remarquées dans *Pokémon XD*, le premier épisode de *Pokémon Donjon Mystère* et *Pokémon Dash*, tous trois sortis avant la quatrième génération.

Artikodin (#144), Électhor (#145) et Sulfura (#146)

Artikodin, Électhor et Sulfura incarnent le premier « trio légendaire », concept qui sera reproduit dans les générations suivantes. Les trios légendaires désignent trois Pokémon uniques, disponibles généralement à un endroit bien précis, de niveau assez élevé et relativement difficiles à capturer. Ils ont également en commun différentes caractéristiques, dont des similitudes physiques. En l'occurrence, il s'agit de trois oiseaux, qui partagent donc le même deuxième type, Vol. En revanche, leur premier type varie : Artikodin est ainsi un oiseau de Glace, Électhor est de type Électrik et Sulfura, qui rappelle le phénix, contrôle le Feu. Leur puissance, supérieure à la moyenne, est également rappelée dans leurs noms qui, en français, s'inspirent de trois divinités : Odin, dieu des morts de la mythologie nordique, Thor, dieu de la foudre de la même mythologie, et Râ, dieu du soleil chez les Égyptiens. Les anglophones ont été un peu moins gâtés, car au lieu de dieux, ils ont hérité d'un refrain que n'aurait pas renié Ricky Martin : *Articuno*, *Zapdos* et *Moltres*.

Puisqu'ils sont uniques, on ne croise pas ces trois drôles d'oiseaux n'importe où. À Kanto, Artikodin se terre au fond d'une grotte gelée des Îles Écume. Électhor, lui, se trouve à la Centrale électrique abandonnée située à l'est de la région. Quant à Sulfura, s'il est caché au sein de la Route Victoire dans *Rouge* et *Bleu*, il déménage au Mont Braise, sur les Îles Sevii, dans les remakes *Rouge Feu* et *Vert Feuille*. Ce trio peut ensuite être croisé dans *Pokémon Platine*, et suivant le choix du *starter*, le joueur de *Pokémon X* et *Y* rencontre l'un de ces oiseaux légendaires à Kalos après avoir battu la Ligue locale.



Minidraco (#147), Draco (#148) et Dracolosse (#149)

La famille Dracolosse appartient à un groupe spécifique de Pokémon que l'on appelle les pseudo-légendaires. Il s'agit de Pokémon assez rares, généralement situés vers la fin du Pokédex Régional de leur génération, dont la famille comporte trois stades, et cumulant 1 250 000 points d'expérience lorsqu'ils atteignent le niveau 100, comme tous les véritables légendaires. Lorsque l'on additionne leurs statistiques de base, qui modèlent la façon dont les statistiques d'une espèce augmentent, on obtient également toujours le nombre 600, ce qui est plus élevé que la grande majorité des autres créatures. Parmi les pseudo-légendaires, on trouve donc les familles Dracolosse (Dragon/Vol) pour la première génération, Tyranocif (Roche/Ténèbres) pour la deuxième génération, Drattak (Dragon/Vol) et Métalosse (Acier/Psy) pour la troisième génération, Carchacrok (Dragon/Sol) pour la quatrième génération, Trioxydre (Ténèbres/Dragon) pour la cinquième génération et enfin Muplodocus (Dragon)

pour la sixième génération. Toutes les générations, à l'exception de la deuxième, ont donc introduit un pseudo-légendaire de type Dragon.

Dans la première génération, Minidraco, Draco et Dracolosse étaient d'ailleurs les seuls représentants du type Dragon, considéré comme l'un des plus intéressants grâce à ses nombreuses résistances. En effet, les Pokémon Dragon résistent notamment à toutes les attaques des types liés aux *starters*, soit Plante, Feu et Eau, ou encore au type Électrik. Avant la sixième génération, ils ne craignaient que les attaques Dragon et les attaques Glace. D'ailleurs, Dracolosse étant également de type Vol, une bonne capacité Glace est le meilleur moyen de le mettre au tapis, puisqu'il y est doublement vulnérable. Mais les terribles Pokémon Fée ont débarqué avec la sixième génération, chamboulant l'ordre cosmique et effrayant les créatures de type Dragon avec leurs attaques. L'apparente toute-puissance des dragons est donc devenue un peu plus relative depuis que l'on sait qu'un redoutable Mélodelfe ou un Azumarill acharné peuvent les laminer.

Dracolosse reste toutefois très important dans l'histoire de la série, car il s'agit d'un Pokémon particulièrement apprécié par Peter, le dernier membre du Conseil des Quatre de la Ligue Indigo. Son équipe dans *Rouge*, *Bleu* et *Jaune* compte en effet deux Draco et un Dracolosse. Lorsqu'il devient Maître Pokémon dans *Or*, *Argent* et *Cristal*, ses deux Draco évoluent, et son équipe compte alors trois Dracolosse qui usent et abusent de la capacité Ultralaser.



Mewtwo (#150) et Mew (#151)

De toute la première génération, Mewtwo est incontestablement le Pokémon le plus fort au regard de ses statistiques. Ce Pokémon légendaire de type Psy est le fruit de nombreuses expériences génétiques menées par la Team Rocket à partir du mignon petit Mew, d'où son nom : Mewtwo, autrement dit, « le deuxième Mew ». Ce Pokémon est donc un clone plus grand, plus puissant, à l'aspect plus agressif, et on ne peut pas non plus dire qu'il porte le genre humain dans son cœur. Solitaire, il vit reclus parmi des Pokémon de haut niveau au fond de la Grotte Azurée, au nord d'Azuria. Le joueur de *Rouge*, *Bleu* et *jaune* n'est autorisé à pénétrer dans cette grotte qu'une fois la Ligue Indigo vaincue. À Kalos, on le trouve également loin des humains, dans une caverne près du Village Pokémon. Il s'agit d'un Pokémon redoutable, rapide, et doté d'une Attaque Spéciale très élevée, ce qui lui permet de terrasser ses adversaires sans trop de difficulté. Il est notamment à l'origine de la destruction du Manoir Pokémon de Cramois'île, à Kanto, où il était retenu prisonnier par les scientifiques de la Team Rocket. C'est dans les ruines de ce laboratoire

secret que l'on découvre la vérité sur Mew et Mewtwo, grâce à des notes dispersées au milieu des décombres.

On y apprend notamment que Mew, le dernier Pokémon du Pokédex Régional de Kanto, a été découvert en Amérique du Sud. Cette petite créature rose aux grands yeux bleus, que l'on dit ancêtre de tous les autres Pokémon, est la seule capable d'apprendre toutes les techniques grâce aux Capsules Techniques et aux Capsules Secrètes. Si beaucoup de joueurs l'imaginaient comme étant le plus puissant des Pokémon, ses statistiques, bien que correctes, restent inférieures à celles de Mewtwo et de nombreux autres Pokémon légendaires. S'il s'agit de l'un des Pokémon les plus populaires auprès des Pokémaniaques aujourd'hui, il faut savoir qu'il a failli ne jamais être incorporé au jeu. En effet, dans une interview, le *game designer* Shigeki Morimoto a révélé qu'il aurait apparemment profité du petit espace libre dans le code des jeux de la première génération pour inclure Mew deux semaines seulement avant la fin du développement. Toutefois, s'il est possible de capturer un unique Mewtwo de niveau 70 dans *Pokémon Rouge*, *Bleu* et *Jaune*, Mew y est introuvable : il s'agit du premier Pokémon fabuleux, autrement dit une créature totalement absente des cartouches. Pour pouvoir l'obtenir, les joueurs devaient bidouiller la mémoire du jeu à l'aide de logiciels/matériels spécialisés (les fameux Action Replay, que l'on insérait directement dans la console et sur lesquels on branchait les jeux), ou plus officiellement se rendre à des événements Nintendo où la petite créature était distribuée aux joueurs. Depuis, les joueurs n'ont jamais pu obtenir directement un Mew dans leurs cartouches de jeu en dehors de circonstances exceptionnelles, et chaque génération a apporté une créature similaire, indisponible dans le jeu, dotée de statistiques identiques. Il s'agit, dans l'ordre, de Celebi, Jirachi, Shaymin, Victini et Diancie.

La sixième génération a apporté deux Méga-Évolutions assez différentes pour Mewtwo. Ainsi, Méga-Mewtwo Y est plus petit et plus léger que Mewtwo, et sa queue a disparu au profit d'un long appendice au dos du crâne. Il dispose également d'une étrange excroissance au-dessus de la tête qui lui donne un petit air de décapsuleur. Sous cette forme, il est encore plus rapide, et il dispose surtout de la meilleure Attaque Spéciale de tous les Pokémon. L'autre Méga-Évolution, Méga-Mewtwo X, gagne un nouveau type et devient donc Psy/Combat. Plus grand, il est également un peu plus costaud, ce qui justifie le fait que sous cette forme, il mise davantage sur son Attaque, en restant tout aussi rapide. Avec un total de 780 pour les statistiques de base, Méga-Mewtwo X et Méga-Mewtwo Y sont tout simplement les Pokémon les plus puissants dans l'absolu, aux côtés de Méga-Rayquaza. Du moins, à ce jour...



La rive magique de Cramois'île

Cramois'île, au sud de Kanto, est une petite île volcanique où l'on ne trouve qu'une petite ville qui abrite l'arène de Feu, dirigée par Auguste. On n'y trouve aucune herbe haute, et il est donc, en théorie, impossible d'y croiser des Pokémon sur la terre ferme. Et pourtant, suite à une erreur de développement, la rive est de l'île, c'est-à-dire la bordure exacte où terre et eau se rencontrent, permet de débusquer des Pokémon inhabituels puisqu'ils dépassent le niveau 100. Pour cela, il faut au préalable demander une démonstration de capture au vieil homme de Jadielle, voler à Cramois'île, et effectuer des allers-retours sur cette fameuse rive est. Les Pokémon rencontrés et leur niveau dépendent directement du nom que le joueur a enregistré pour son personnage. Il est ainsi possible de croiser et capturer des Akwakwak, des Nofalato ou des Crustabri, mais aussi et surtout des Ronflex, des Florizarre, des Dracaufeu, des Carabaffe, des Porygon et même des Mewtwo sauvages. Quant au niveau, il s'étend de 80 à 245. Si l'on fait gagner ne serait-ce qu'un point d'expérience à un Pokémon de niveau supérieur à 100, le niveau retombe aussitôt à 100 et ne pourra plus aller au-delà, comme un Pokémon normal. Le bug de la rive magique de Cramois'île a été corrigé dans la version *Jaune* et pour certaines versions européennes de *Pokémon Rouge* et *Bleu*. Il fonctionne toutefois dans les versions françaises.



Missingno, le célèbre Pokémon #000

Parmi les nombreux bugs et autres *glitches* rencontrés dans les premières cartouches de *Pokémon*, certains sont devenus particulièrement populaires, et c'est notamment le cas de Missingno, véritable bouillie de pixels pouvant toutefois être capturée, comme un vrai Pokémon. Missingno a également la particularité d'avoir hérité d'un type qui ne figure plus dans la version définitive du jeu : il est en effet de type Bird/Normal dans les versions *Bleue* et *Rouge*. Il est couramment admis que le type Bird correspond en réalité à une variante bêta du type Vol. Dans *Pokémon Jaune*, le premier type de Missingno est Normal, tandis que le second est *glitché* et change selon les parties. Si l'on en croit sa fiche Pokédex, il s'agit du Pokémon le plus lourd, puisqu'il pèse plus d'une tonne et demie. Le nom de cette créature signifie simplement « nombre manquant », soit « *missing number* » en anglais (abrégé en « *missing n°* »), cette dernière apparaissant justement quand le jeu essaie d'accéder aux données d'un Pokémon inexistant. À l'origine, Missingno sert donc simplement à

gérer cette exception, empêchant le jeu de crasher. Toutefois, cette étrange créature n'est pas disponible dans toutes les versions de la première génération de Pokémon : en effet, les cartouches européennes ne permettent pas de rencontrer Missingno et n'offrent en réponse à l'exception qu'un écran noir forçant le joueur à redémarrer le jeu.

Pour obtenir Missingno, il faut donc posséder une cartouche japonaise ou américaine, et effectuer par exemple le bug de la rive de Cramois'île. Il existe néanmoins de nombreuses autres manières de le faire apparaître, et Missingno peut même prendre différentes apparences, de la célèbre bouillie de pixels au spectre en passant par les squelettes de Kabutops ou de Ptéra croisés au musée d'Argenta. Une fois capturé, ce Pokémon provoque de nombreuses altérations, des plus bénignes aux plus gênantes. L'avantage majeur est la duplication en 128 exemplaires du sixième objet dans le sac : ce bug de duplication permet par exemple d'obtenir plusieurs Master Balls, ces précieuses Poké Balls qui capturent n'importe quel Pokémon du premier coup et qui sont normalement uniques dans chaque version. La capture de Missingno fait également apparaître différents bugs moins intéressants du point de vue tactique, notamment dans l'historique du Panthéon, qui recense les équipes ayant réussi à vaincre le Maître de la Ligue, où les données sont toutes corrompues. En utilisant Missingno lors d'un combat, les *sprites* de toutes les créatures sont également affectés, et ce Pokémon peut même faire apparaître des PNJ et des avatars du joueur dans la version *Jaune*. Selon le site de jeux vidéo *IGN*, Missingno est l'un des plus célèbres *glitches* de l'histoire du jeu vidéo.



Foire apparaître Mew

Lors de la sortie des premières versions de *Pokémon*, la présence d'une 151^e créature s'est répandue comme une traînée de poudre, devenant une véritable légende urbaine. La bestiole ne figurait sur aucun guide officiel, Internet n'était encore qu'un bosquet rempli de pages persos fourmillant de GIF immondes, et tout se transmettait encore par le bouche-à-oreille. Résultat : des *artworks* autour des jeux surgissent çà et là, et surtout, des méthodes de capture toutes plus farfelues les unes que les autres sont exposées. Avec le recul des années, on sait que tout cela n'était généralement qu'élucubrations, mais à l'époque, on y croyait fermement et les Pokémaniaques du monde entier les ont toutes plus ou moins essayées dans le but de faire apparaître Mew, le Pokémon ultime. Il y avait notamment la théorie Évoli : puisqu'il s'agit de la créature préférée de Léo, il suffisait de permettre à ce dernier d'admirer les évolutions Aquali, Voltali et

Pyroli. Au niveau 100, évidemment, sinon ce ne serait pas drôle. Puisque l'on ne pouvait pas obtenir plus d'un Évoli par cartouche, il fallait donc passer par l'échange et trouver des amis assez gentils ou assez naïfs pour vouloir se débarrasser d'un Évoli. Méthode testée et non approuvée : ne perdez pas votre temps.

La méthode la plus célèbre reste toutefois celle du camion de Carmin-sur-Mer. En effet, près du port de la ville se trouve un camion qui a attiré l'attention des joueurs tout simplement parce qu'il ne joue aucun rôle dans le jeu (autre que décoratif). Une anomalie : il devait forcément servir à quelque chose ! C'est, en tout cas, ce que beaucoup ont cru. Il fallait donc déplacer ce camion, avec soit la Capsule Secrète Force utilisée par un Mewtwo (encore au niveau 100, sinon ce n'est pas marrant), soit en trouvant la clef, que l'on obtient en échangeant un Nidoran (toujours au niveau 100, rien que pour le plaisir) à une fillette au sud d'Azuria. Encore une fois, tout cela était inutile, mais les personnes ayant lancé les rumeurs ont dû bien s'amuser aux dépens des joueurs crédules. Il faudra attendre 2003, soit sept ans après la sortie du jeu au Japon, pour découvrir une manipulation permettant de rencontrer Mew à coup sûr. Pour cela, il faut notamment ne pas affronter certains dresseurs au cours de l'aventure, et avoir récupéré la CS Vol. En retournant à Lavanville par les airs et en tentant de quitter la ville par l'ouest, le menu s'ouvre automatiquement. Une fois fermé, un combat se déclenche : un Mew sauvage de niveau 7 fait face au joueur. Quant au célèbre camion, il a signé son grand retour dans les remakes *Rouge Feu* et *Vert Feuille*, comme un clin d'œil aux vieilles légendes qu'il avait fait naître. Sauf que cette fois-ci, il est possible d'interagir avec lui pour récupérer... un Lava Cookie, un biscuit originaire de Hoenn.



Glitch City, la ville buguée

En réalisant quelques manipulations de sauvegarde au Parc Safari, le joueur peut se téléporter dans une zone de la carte complètement corrompue et constituée d'images incohérentes : il s'agit de Glitch City. Il existe plusieurs versions de Glitch City, suivant l'endroit où se trouve le joueur avant la téléportation, mais toutes sont bâties à partir d'éléments graphiques communs : des morceaux de montagne, des coins de toit, des plots, des chiffres, de l'eau, des rebords, des pans de mur... Ces éléments ne fonctionnent pas comme à l'accoutumée : impossible d'ouvrir une porte ou d'entrer dans une cave, ni de couper un buisson ou lire un panneau. Néanmoins, il est parfois possible d'y surfer, même en dehors de l'eau. En fait, il n'y a pas grand-chose à faire à Glitch City, même si l'on peut croiser quelques Pokémon sauvages. L'exploration n'est d'ailleurs pas vraiment conseillée,

puisqu'elle fait crasher le jeu. En effet, puisqu'il s'agit de véritables zones corrompues, le jeu plante si le joueur va trop loin et sort de la carte. Véritable Triangle des Bermudes de la première génération, il est impossible de quitter Glitch City sans avoir dans son équipe un Pokémon connaissant Vol ou Téléport. Le malheureux qui sauvegarde sa partie à Glitch City sans créature lui permettant de repartir est donc contraint à recommencer une partie.



La musique de Lavanville

Bien qu'étant réputé pour sa médiocre qualité sonore, le Game Boy a vu naître de nombreuses mélodies inoubliables. Parmi ces dernières, l'angoissante musique de Lavanville. Les légendes urbaines les plus inventives et les plus stupides ont couru à propos de cette composition. On raconte qu'au Japon, quelques jours après la sortie de la version *Verte*, près de deux cents enfants sont morts de façon mystérieuse. Cela serait dû à la musique de Lavanville, dont les fréquences hypnotiques obligeraient les joueurs à jouer compulsivement, ou encore à sauter du haut d'un immeuble. Suivant cette logique complotiste, si l'on écoute le thème de Lavanville au ralenti, en augmentant certaines fréquences, ou alors en l'inversant, l'effet est encore plus néfaste. Pire encore : il paraît que certaines choses étranges peuvent survenir dans la Tour Pokémon, comme l'apparition de la « main blanche », une main décharnée dont la simple vision rendrait fou le joueur. Au troisième étage reposerait également un cadavre en décomposition, communément appelé « enterré vivant », qui attaquerait l'imprudent qui s'y aventure trop tard. Impossible à battre, ce zombie gagne systématiquement le match et finit par dévorer le joueur et effacer la sauvegarde. Évidemment, aucune de ces théories farfelues n'a jamais pu être prouvée. À moins qu'aucun témoin n'ait survécu pour en parler... ?

Deuxième génération : Or, Argent et Cristal (Game Boy Color)

L'histoire

Trois ans après les événements de *Pokémon Bleu* et *Rouge*, une nouvelle aventure commence pour un jeune dresseur, de l'autre côté des montagnes à l'ouest de Kanto. Là s'étend Johto, une région peuplée de nouveaux Pokémon. Gold (rebaptisé officiellement Luth dans les remakes *HeartGold* et *SoulSilver*), le héros de cet épisode, est convoqué par le Professeur Orme. Celui-ci lui demande d'aller voir M. Pokémon, un célèbre chercheur qui aurait fait une découverte très importante, avant de lui confier son tout premier Pokémon. Aussitôt, le jeune dresseur se rend chez M. Pokémon, qui lui remet alors un œuf mystérieux. Il s'agit du tout premier œuf Pokémon officiellement découvert ! Le Professeur Chen, qui se trouve également sur place, devine le potentiel de Gold et décide de lui offrir un exemplaire de son nouveau Pokédex. Mais les réjouissances sont de courte durée : un des Pokémon du Professeur Orme lui a été dérobé ! En chemin, Gold rencontre le voleur, Silver. Après l'avoir vaincu dans un combat Pokémon, Gold part à l'aventure sur les routes de Johto afin d'affronter les huit champions d'arène locaux, rencontrant au passage des Pokémon de types Acier et Ténèbres. Une fois le dernier badge en poche, Gold retourne dans sa ville natale, Bourg Geon, afin de parcourir les Routes 27 et 26 qui lui permettent d'aller à Kanto. Il peut se rendre alors à la Ligue Indigo, et y affronter le terrible Conseil des Quatre, puis le Maître. Le titre de Maître remporté, Gold explore cette fois-ci la région de Kanto, ceci afin d'obtenir les huit badges qui manquent à sa collection. La région a changé depuis l'époque où Red n'était encore qu'un jeune dresseur plein d'avenir, et réserve de belles surprises à Gold.

Durant son périple, Gold a lui aussi dû se frotter à la Team Rocket, que l'on pensait démantelée depuis la fuite de Giovanni dans *Pokémon Rouge* et *Bleu*. Certains de ses sbires ont en effet décidé de renouer avec les activités criminelles et de redonner à l'organisation sa grandeur perdue. Ainsi, près d'Écorcia, des membres de la Team Rocket ont coupé les queues des Ramoloss vivant dans le puits du même nom afin de les vendre comme porte-bonheur. Ils sont également à l'origine de la fureur du Léviator rouge du Lac Colère : au

fin fond de leur nouveau repaire à Acajou, une machine émet des ondes sonores perturbant les Magicarpe du lac et les forçant à évoluer. Enfin, la Team Rocket a également attaqué la Tour Radio de Doublonville et pris en otages ses occupants afin de diffuser un message destiné à Giovanni, leur ancien chef porté disparu depuis sa défaite face à Red dans l'arène de Jadielle. Heureusement, notre héros parvient à les arrêter à temps. Après cette ultime déconvenue, la Team Rocket est définitivement dissoute.

L'univers



Johto

Située à l'ouest de Kanto, Johto est inspirée par le Kansai, une région japonaise dont les habitants ont la particularité de parler un dialecte légèrement différent de la langue nationale. De ce fait, un certain nombre d'habitants de Johto s'expriment dans ce dialecte dans les versions japonaises d'Or et *Argent*. Contrairement à Kanto, qui incarne la vitrine technologique de la région, Johto est une contrée bien plus traditionnelle, comme en témoignent les nombreux temples et les villages typiques, d'Acajou, qui abrite des ninjas, à Ébènelle, juchée en haute montagne, où vivent des passionnés de Pokémon Dragon. Économiquement, la ville la plus importante de Johto est Doublonville, que l'on explore assez rapidement dans l'aventure. On y trouve notamment la Tour Radio, un grand centre commercial et un casino comme à Céladopole, de nombreuses boutiques, une arène de type Normal, ainsi que la GTS, un système d'échanges de Pokémon à l'échelle mondiale, dans les versions *HeartGold* et *SoulSilver*. Doublonville est également reliée à Safrania par un train magnétique à haute vitesse.

Plus au nord, on trouve Rosalia, une ville certes moins développée, mais très importante culturellement : deux tours y ont été construites, la Tour Cendrée et la Tour Ferraille (rebaptisée Tour Carillon dans *HeartGold* et *SoulSilver*), entourées de nombreuses légendes et symbolisant l'harmonie entre les humains et les Pokémon. Auparavant, quand la Tour Cendrée s'appelait encore Tour Cuivrée, il s'agissait du perchoir du Pokémon légendaire Lugia, tandis que Ho-oh vivait au sommet de la Tour Ferraille. Mais un jour, la foudre a frappé la Tour Cuivrée, qui est restée en flammes trois jours durant, avant que le feu ne soit étouffé par une averse. Lugia a fui pour se réfugier en mer, tandis que trois Pokémon inconnus ont péri brûlés. Ho-oh les a ensuite ressuscités, avant de partir à son tour à la recherche d'un dresseur au cœur pur. Les trois Pokémon correspondent bien sûr au

trio légendaire de Johto : Raikou, Entei et Suicune, qui parcourent les routes de la région une fois libérés de la Tour Cendrée. *Pokémon Or* et *Argent* sont donc les premiers titres de la série à poser les bases d'une mythologie. Depuis, les Pokémon légendaires de chaque génération font partie intégrante du scénario et s'affichent même sur les pochettes de chaque version.

Les noms des villes de Johto sont pour la grande majorité construits à partir d'un nom de plante, d'arbre ou de fruit : Irisia, Écorcia... Et comme celle de Kanto, la carte de Johto a été conçue en fonction de la région japonaise correspondante, le Kansai. Ainsi, Rosalia s'inspire de Kyoto, réputée pour ses temples et son architecture et considérée comme le centre culturel du Japon, tandis que Doublonville est bâtie à l'image d'Osaka, plus moderne et tournée vers le commerce. Et au nord-ouest de Johto, là où se trouve la grande ville portuaire de Kobe, au Kansai, on trouve Oliville, une autre ville portuaire, mais aussi le Ranch Meumeu. Cette petite ferme, où l'on trouve des Écrémeuh, un bon gros Pokémon ressemblant à une vache, est bien sûr un clin d'œil au célèbre bœuf de Kobe.



Les Ruines Alpha

Dans les versions *Rouge* et *Bleue* de *Pokémon*, on avait déjà appris que l'existence de ces créatures remontait à la Préhistoire grâce au Musée des Sciences d'Argenta. Au rez-de-chaussée se trouvent en effet de nombreux fossiles. L'un des scientifiques de ce musée nous remet d'ailleurs l'ambre à partir duquel il est possible de recréer le Pokémon Ptéra. Dans *Pokémon Or* et *Argent*, le joueur peut découvrir les balbutiements d'une véritable mythologie organisée autour des Pokémon grâce aux Ruines Alpha. Ces vestiges d'une ancienne civilisation ont attiré de nombreux scientifiques et archéologues qui tentent d'en percer les secrets. On y trouve des grottes, mais aussi des chambres qui contiennent différentes énigmes. Celles-ci demandent d'utiliser des Capsules Secrètes ou des objets bien précis, ou alors se présentent sous la forme de puzzles dans les remakes *HeartGold* et *SoulSilver*. En résolvant les mystères des Ruines Alpha, le joueur débloque alors de nouvelles formes de Zarbi à capturer pour compléter le Zarbidex.



Le Lac Colère

Au nord de Johto, au-delà du paisible village d'Acajou, s'étend le Lac Colère. Les légendes racontent qu'il aurait été créé il y a bien longtemps par des Léviator en furie, provoquant une énorme tempête. Le temps est d'ailleurs bien mauvais dans les remakes *HeartGold* et

SoulSilver : il y pleut quasiment tous les jours de la semaine, ce qui cause des inondations et modifie grandement le terrain. Tous les jours, sauf le mercredi. À Johto, la météorologie est vraiment précise. Au cours de l'aventure, le joueur peut se rendre au Lac Colère pour y affronter un Pokémon chromatique, le célèbre Léviator Rouge. Un habitant de Johto explique que cette mutation inattendue aurait été provoquée par les ondes radio émanant du repaire secret de la Team Rocket, à Acajou. Cela aurait forcé certains Magicarpe à évoluer, d'où leur colère et la pluie perpétuelle. De nombreux pêcheurs se donnent rendez-vous au Lac Colère, dont de grands fans de Magicarpe. L'un d'entre eux s'y amuse même à mesurer les spécimens qu'on lui présente.



La Tour Combat

Afin d'offrir un challenge supplémentaire aux joueurs de la version *Cristal*, les développeurs y ont ajouté la Tour de Combat, accessible une fois la Ligue remportée. Cet imposant gratte-ciel se trouve tout à l'ouest de Johto, après Oliville, sur la Route 40. Les affrontements ici obéissent à des règles spécifiques : on ne peut utiliser qu'une équipe de trois Pokémon différents, il est impossible d'utiliser des objets, et les combats ne rapportent aucun point d'expérience. Pour remporter la victoire et ainsi gagner un objet, le joueur doit remporter sept matchs à la suite. Misant encore davantage sur l'aspect stratégique des affrontements en opposant systématiquement des Pokémon de niveaux équivalents, la Tour de Combat constitue un défi idéal pour les meilleurs joueurs, dans le but de se perfectionner et de se lancer ensuite dans la compétition contre des adversaires humains. Dans la version japonaise de *Pokémon Cristal*, des options supplémentaires permettant des combats multijoueurs via mobile étaient même incluses, et les meilleurs dresseurs pouvaient figurer dans un petit panthéon dédié. Depuis cette version, on retrouve la Tour de Combat dans la plupart des épisodes de la série, avec parfois des règles revisitées. Dans les versions *Noire* et *Blanche*, elle a été remplacée par le Métro de Combat, tandis que c'est une Maison de Combat que l'on retrouve dans *X* et *Y*.

Les personnages



Le Professeur Orme

Si les dresseurs de Kanto peuvent compter sur l'expertise du Professeur Chen, à Johto, il faut miser sur le jeune Professeur Orme.

Spécialisé dans la reproduction et l'évolution des Pokémon, on lui attribue la découverte des premiers œufs avec son comparse, M. Pokémon. Cela permet donc d'introduire la reproduction dans *Pokémon Or* et *Argent*, rendue possible simplement en laissant un Pokémon mâle et un Pokémon femelle compatibles à la pension. Et c'est notamment le Professeur Orme qui a pu prouver que Pikachu était en réalité un Pokémon déjà évolué, contrairement à ce que l'on pensait lors de la première génération : en effet, Pikachu est en réalité l'évolution de Pichu, un Pokémon que l'on ne peut obtenir qu'en accouplant deux Pikachu à la pension. Dans les versions *HeartGold* et *SoulSilver*, le Professeur Orme veut également étudier les rapports qu'entretiennent les dresseurs avec leurs Pokémon, et c'est pourquoi il incite Gold, le héros, à laisser en dehors de sa Poké Ball le Pokémon à la tête de son équipe. Il est à noter qu'à ce jour, Orme est le seul professeur qui n'accueille pas le joueur au début de la partie dans les versions de *Pokémon* où il apparaît : en effet, dans *Or* et *Argent*, ce rôle est dévolu au Professeur Chen. C'est également le seul professeur qui ne confie pas au joueur un Pokédex.



Red, le dresseur de légende

Trois ans se sont donc écoulés depuis que Red, le personnage principal des versions de la première génération, est devenu Maître de la Ligue Pokémon de Kanto. Pourtant, lorsque Gold, le héros des versions *Or* et *Argent*, arrive à la Ligue, il constate que le Maître n'est pas Red, mais Peter, le spécialiste des Pokémon Dragon. Qu'est-il arrivé à Red ? Le joueur ne peut le découvrir qu'en réunissant les huit badges de Johto et les huit badges de Kanto. Ce haut fait lui permet d'accéder au Mont Argenté, séparant Johto et Kanto, réputé abriter de nombreux Pokémon puissants. Au plus profond d'une grotte, un dresseur semble méditer, vivant en ermite, loin des hommes. Ce dresseur, c'est Red, qui vit reclus pour pouvoir entraîner ses Pokémon. Lorsque Gold lui adresse la parole, il ne lui répond pas, préférant engager le combat le plus difficile et palpitant des versions *Or* et *Argent*. Son silence fait certainement référence à son absence de lignes de dialogues dans les versions *Rouge* et *Bleue*, à l'image de nombreux autres héros mutiques de jeux vidéo, de Link à Mario.

L'équipe de Red est d'abord constituée des trois *starters* des premières versions sous leur dernière forme : Florizarre, Dracaufeu et Tortank. Cela permet d'asseoir symboliquement le personnage comme étant un dresseur particulièrement accompli, étant donné la rareté de ces Pokémon. Sans doute pour rappeler la série animée, Red possède également un Pikachu et un Ronflex, tout comme Sacha. Enfin, le sixième et dernier Pokémon, et également le seul appartenant à la

deuxième génération, est un Mentali. Les niveaux de toutes ces créatures oscillent entre 73 (Mentali) et 81 (Pikachu), ce qui fait de Red un adversaire redoutable. Dans *HeartGold* et *SoulSilver*, Mentali est remplacé par Lokhlass, un Pokémon de la première génération qui a également figuré dans l'équipe de Sacha. Le niveau des Pokémon de Red a également été revu à la hausse, variant désormais de 80 (Lokhlass) à 88 (Pikachu). À ce jour, aucun autre dresseur dans toute l'histoire de la franchise n'a eu dans son équipe un Pokémon de niveau aussi élevé.



Silver, le rival antipathique

À chaque version de *Pokémon* son rival, et *Or* et *Argent* ne dérogent évidemment pas à la règle. Alors que les versions *Rouge* et *Bleue* nous avaient habitués au sale caractère de Blue, la deuxième génération met en avant un rival particulièrement arrogant, au comportement discutable : Silver. Le premier contact avec ce dernier a lieu en début de partie, à Bourg Geon, où on peut le voir espionner le Professeur Orme par la fenêtre du laboratoire. Un peu plus tard, on comprend la raison de ce petit manège : il était là pour voler l'un des précieux Pokémon du laboratoire, et comme par hasard, toujours celui qui a l'avantage sur le *starter* du joueur. Silver ne s'arrête pas là et dérobe le Farfuret d'un dresseur à Irisia. Malgré son égoïsme et son manque de respect envers tout et tout le monde, il semble nourri d'une haine farouche pour la Team Rocket, qu'il n'hésite pas à affronter à Doublonville. Toutefois, une rencontre va changer sa vie. Lorsqu'il se fait battre à plate couture par Peter, le charismatique Maître de la Ligue de la région qui le tance vertement, il commence à prendre conscience de son comportement et décide de changer. Afin de se racheter, il rentre à Bourg Geon afin de restituer au Professeur Orme le Pokémon qu'il lui a volé. Cependant, Orme voit à quel point ce Pokémon est heureux en compagnie de Silver, et décide de le lui confier définitivement.

Ce n'est que bien plus tard, dans les versions *HeartGold* et *SoulSilver*, que l'on découvre que Silver est en réalité le fils de Giovanni, le leader déchu de la Team Rocket. Un événement spécial permet d'expliquer son comportement rebelle et sa haine pour l'organisation dirigée par son père : lorsque Celebi transporte le joueur dans le passé, on assiste en effet à une scène dans laquelle Giovanni abandonne son fils pour se consacrer entièrement à la Team Rocket. D'où l'ardent désir de Silver de détruire à tout prix cette mafia qui lui a volé son père. Un premier indice quant à la filiation de Silver et Giovanni apparaît néanmoins dans *Rouge Feu* et *Vert Feuille*, où l'un des membres de la Team Rocket nous apprend que le fils du leader a les cheveux rouges.

Le bestiaire

Dès leur conception, les versions *Or* et *Argent* ont été pensées comme un prolongement à l'aventure originale narrée dans les jeux de la première génération. Il paraissait dès lors évident que le nouveau bestiaire, composé d'une centaine de créatures, devait parfaitement s'intégrer à l'univers déjà conçu et adopté par les joueurs. La deuxième génération de Pokémon a donc été imaginée autour d'une notion importante : la complémentarité. Le *character design* de ces nouveaux spécimens est donc identique à la première : les formes sont simples, et les couleurs unies. Point d'exubérance dans les motifs : la cohérence graphique est bien plus importante que l'apparition de la couleur dans les versions *Or* et *Argent* grâce au Game Boy Color, bien qu'elles soient compatibles avec le vieux Game Boy. Cette continuité permet de mêler les créatures de la première génération à celles de la deuxième sur les routes de la nouvelle région de Johto sans que cela ne choque.

Mais la cohérence entre les deux générations n'est pas que d'apparence : des liens ont été tissés entre les créatures afin de donner l'impression au joueur de poursuivre l'exploration d'un monde et d'une faune dont il ne connaissait finalement qu'une petite portion. C'est ainsi que l'on a pu découvrir de nouvelles évolutions d'anciens Pokémon (Mentali, Noctali, Tarpauld ou Joliflor), voire de Pokémon qui n'évoluaient pas du tout (Onix peut désormais devenir Steelix, Insécateur se mue en Cizayox), ainsi que des stades antérieurs d'évolution, que l'on appelle depuis « pré-évolutions » ou, plus communément, « bébés Pokémon » (Mélo, Toudoudou, Pichu, Lippouti, Magby ou Élekid). Et s'il y a des bébés, c'est bien parce qu'il est désormais question de reproduction. Auparavant, il n'y avait guère que les Nidoran qui possédaient un sexe. Désormais, c'est la grande majorité des Pokémon qui en ont un, à l'exception de certaines espèces spécifiques, dont les légendaires. Certaines créatures sont exclusivement mâles (Kicklee, Tygnon) ou femelles (Lippoutou, Kangourex ou encore Leveinard, dont le nom français, ayant été choisi lors de la première génération, ne reflète pas vraiment son genre), et l'on peut même voir quelques équivalences : Écrèmeuh peut ainsi être considéré comme la femelle de Tauros.

L'arrivée de deux nouveaux types, Acier et Ténèbres, a également redistribué les cartes pour certains Pokémon. Ainsi, Magnéti et Magnéton gagnent tous deux le type Acier en plus de leur type Électrik. Aucun ancien Pokémon ne passe du côté des Ténèbres, mais parmi les cent nouvelles créatures, on peut en dénombrer six de ce type. Tandis que le type Acier est réputé pour ses multiples résistances (onze, plus une immunité, de la deuxième à la cinquième génération), le type Ténèbres est surtout là pour contrecarrer les Pokémon Psy,

jugés trop puissants dans la première génération. Entièrement immunisés aux attaques Psy, les Pokémon Ténèbres disposent généralement de statistiques offensives élevées et d'une bonne vitesse.

Les versions *Or* et *Argent* proposent également une petite particularité pour renforcer l'immersion du joueur : une horloge interne. La partie est donc liée au temps réel, et cela a plusieurs effets dans le jeu. Tout d'abord, le soleil se couche et se lève sur les terres de Johto et Kanto : les graphismes évoluent au fil de la journée, suivant le cycle du jour et de la nuit. Certains événements ne se produisent qu'à certaines heures, voire uniquement certains jours, histoire de compliquer la tâche aux joueurs qui ont une vraie vie. Là où ce principe devient intéressant, c'est que les Pokémon qui apparaissent dans les hautes herbes varient eux aussi selon le moment de la journée. Par exemple, on croise la coccinelle Coxy uniquement le matin, tandis que la chouette Hoothoot n'apparaît que la nuit. En plus d'ajouter un peu de challenge à la chasse aux Pokémon, cela permet également d'étoffer le petit microcosme en apportant un peu de réalisme et en attribuant des comportements différents à chaque créature.

Créatures célestes



Germignon (#152), Héricendre (#155) et Kaïminus (#158)

À l'image des premières versions du jeu vidéo *Pokémon*, les versions *Or* et *Argent* nous offrent comme *starters* des Pokémon de type Plante, Feu et Eau. Le Pokémon Plante, Germignon, ressemble à une poire dotée de petites pattes, avec une grande feuille sur la tête. En évoluant en Macronium, ses feuilles autour du cou poussent, pour ensuite devenir une magnifique corolle rose lorsqu'il devient Méganium. Sous ses airs de brontosauve fleuri à l'allure bonhomme, Méganium est un Pokémon plutôt résistant, et capable de se soigner grâce à la capacité Synthèse. Héricendre, le *starter* de Feu, est un échidné reconnaissable à son long nez et, surtout, à sa propension à couvrir son dos de flammes pour se défendre ou exprimer sa colère. Il évolue en Feurisson puis en Typhlosion, blaireau bipède particulièrement agile et rapide, réputé pour causer de nombreuses explosions. Enfin, le *starter* de type Eau de cette deuxième génération est un adorable petit crocodile répondant au doux nom de Kaïminus. Lorsqu'il évolue en Crocodil, les motifs sur son ventre prennent l'aspect d'une tenue en peau de bête d'homme préhistorique, pour insister sur son caractère sauvage. Sa dernière forme, baptisée Aligatueur, est plutôt lente, mais

elle compte avant tout sur la force destructrice de son impressionnante mâchoire pour vaincre les adversaires.

Aucun *starter* de la deuxième génération ne gagne de type supplémentaire au cours de son évolution. Ainsi, Méganium est de pur type Plante, Typhlosion de pur type Feu et Aligatueur de pur type Eau. Dans les autres générations, au moins un des trois *starters* gagne un second type, quand ce ne sont pas les trois, comme dans les quatrième et sixième générations. À l'heure actuelle, aucun des *starters* de la deuxième génération ne bénéficie d'une Méga-Évolution.



Togepi (#175)

Mais que contient ce mystérieux œuf remis par l'assistant du Professeur Orme après avoir conquis l'arène de Mauville ? Un Togepi, bien sûr ! Ce charmant petit Pokémon de type Normal est d'ailleurs constamment recouvert d'un morceau de coquille d'où émerge sa petite bouille souriante. Il est le premier Pokémon de la deuxième génération à être officiellement révélé au grand public, par l'entremise du dessin animé : il apparaît en effet dans le cinquantième épisode, où il s'entiche d'Ondine. Considéré comme étant un porte-bonheur, il n'est présent que très rarement à l'état sauvage dans les hautes herbes. Généralement, le joueur l'obtient donc grâce à un PNJ généreux : c'est le cas dans *Or* et *Argent*, mais aussi dans *Rouge Feu* et *Vert Feuille*, *Platine*, *HeartGold* et *Soulsilver*, ou encore *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*.

À l'instar des autres bébés Pokémon, Togepi ne brille pas par ses capacités de combattant. Il faut toutefois le chérir : il ne peut se transformer en Togetic qu'une fois le cœur rempli d'amour. Togepi illustre donc également l'importance du lien qui se crée entre le dresseur et ses Pokémon. En évoluant, Togepi gagne de petites ailes féériques ainsi que le type Vol, et perd sa célèbre coquille d'œuf. Si Togetic est lui aussi un peu faiblard, l'utilisation d'une Pierre Éclat depuis la quatrième génération permet de le faire évoluer à son tour en Togekiss, le Pokémon Célébration. Véritable amoureux de la paix, il n'en est pas moins un robuste combattant, capable d'apprendre de nombreuses capacités qui n'échouent jamais. Comme les membres de la famille Mélofée, Togepi et ses évolutions abandonnent le type Normal dans la sixième génération pour prendre à la place le type Fée. Cela permet de redistribuer les cartes et rend Togekiss encore plus intéressant d'un point de vue stratégique.



Marill (#183)

Le mignon petit Marill, petite souris toute bleue et ronde comme une boule, a été l'un des premiers Pokémon de la deuxième génération

à être dévoilé. Dès sa première apparition, on l'a supposé lié à la famille de Pikachu à cause de sa queue en zigzag, et surnommé en conséquence « Pikablu ». On l'imaginait alors comme une nouvelle évolution de Pikachu, qui troquerait son type Électrik pour le type Eau, voire une évolution de Raichu. Des rumeurs persistantes voulaient d'ailleurs qu'il soit présent dans *Pokémon Bleu* et *Rouge*, en raison, notamment, d'une erreur de traduction dans les versions anglophones. En effet, un vieil homme de Cramois'île propose un Électrode contre un Raichu, et une fois que le joueur a conclu l'échange, il lui répond que le Raichu troqué a évolué. Or, Raichu n'évoluant pas, les esprits imaginatifs en ont conclu à l'existence de Pikablu dans ces versions. En réalité, l'erreur vient du fait que la traduction anglaise a été réalisée à partir de la version japonaise, dans laquelle le vieil homme demande un Gravalanch, un Pokémon qui effectivement évolue quand on l'échange. Ainsi, en dépit des rumeurs prétendant que l'on pouvait le capturer à Glitch City, Pikablu n'apparaissait pas dans les premières versions de *Pokémon*.

Dans la deuxième génération, Marill est donc un Pokémon de type Eau bien distinct de Pikachu, en dépit de leur petit air de famille. À l'origine, comme le prouvent certains *artworks*, cette souris ne devait pas être bleue, mais rose, et sa silhouette était moins arrondie et plus proche du rongeur, sans queue en zigzag. Marill évolue en Azumarill, qui ressemble davantage à un lapin, tout en gardant ses jolies rondeurs. La troisième génération introduit Azurill, le bébé de la famille, qui a la particularité d'être de type Normal, contrairement à ses évolutions. Cette différence n'a jamais été expliquée dans les jeux, mais il est communément admis que cela serait dû au fait qu'Azurill est trop immature pour être à l'aise dans l'eau. Mais ce n'est pas la seule bizarrerie d'Azurill : étant donné que la proportion de femelles pour cette créature est différente par rapport à ses évolutions (il y a 75 % d'Azurill femelles, contre 50 % de Marill et d'Azumarill femelles), environ un tiers des Azurill femelles deviennent mâles en évoluant en Marill. Cela a heureusement été corrigé à partir de la sixième génération. Dans cette génération, la famille Marill a d'ailleurs obtenu un second type, le type Fée. De quoi renforcer l'intérêt de cette petite boule de poils bleue.



Simularbre (#185)

Quelle étrange créature que Simularbre. De prime abord, on dirait bel et bien un arbre. Et pourtant, comme l'indique son nom, il ne s'agit que d'une pâle imitation : contrairement aux apparences, ce Pokémon n'est pas de type Plante, mais de type Roche. Essayez donc d'envoyer votre Pokémon Feu au contact, et vous vous ferez laminer

en moins de deux. Les joueurs de *Pokémon Or* et *Argent* ont donc été bien surpris lorsqu'ils ont croisé ce spécimen unique sur la Route 36. Là, il fallait le mouiller à l'aide d'un arrosoir confié par une fleuriste pour pouvoir l'affronter et avoir une chance de le capturer. Ce Pokémon, plutôt discret, tend à se cacher dans les forêts pour y vivre paisiblement, loin de tout. C'est d'ailleurs pour cela que dans les versions *X* et *Y* on peut le croiser parmi les hordes de Desséliande, autre créature ressemblant à un arbre. Simularbre doit cependant trouver refuge ailleurs que parmi la végétation en hiver : ses couleurs, qui restent vives toute l'année, le trahiraient. Ce Pokémon était extrêmement rare jusqu'à la quatrième génération, où il est apparu pour la première fois dans les herbes hautes, dans les versions *Perle* et *Platine*. C'est également dans cette génération qu'est apparue officiellement sa pré-évolution, Manzaï, même si on avait déjà aperçu cette petite pousse dans *Pokémon XD : Le Souffle des Ténèbres*.



Zarbi (#201)

Le Pokémon Zarbi, de type Psy, a la particularité d'exister sous vingt-huit formes différentes. Il s'agit d'ailleurs du premier Pokémon disposant de formes alternatives. Dans la deuxième génération, on n'en croise que vingt-six, correspondant aux lettres de l'alphabet latin. Il ne peut utiliser qu'une seule capacité, Puissance Cachée, dont le type change suivant les statistiques cachées du Pokémon lanceur. À Johto, on trouve Zarbi exclusivement dans les Ruines Alpha, où il est question de résoudre quelques petites énigmes permettant de libérer les différentes formes, répertoriées ensuite dans le Zarbidex confié au joueur par un explorateur. On rencontre également ce Pokémon dans les Ruines Tanoby sur les îles Sevii, ou encore dans les Ruines Bonville à Sinnoh, où ses différentes représentations servent également d'ornementation, à la façon des hiéroglyphes. La troisième génération a apporté deux nouvelles formes de Zarbi par rapport à la deuxième : le point d'interrogation et le point d'exclamation. Plus rares, ces variantes se distinguent par leur œil mi-clos.



Qulbutoké (#202)

De type Psy, Qulbutoké est un Pokémon plutôt rare, que l'on croise généralement dans l'ombre des cavernes. Pour une raison inconnue, il est en effet complexé par sa petite queue noire, qu'il préfère cacher dans l'obscurité. D'aucuns prétendent qu'il s'agirait là du véritable visage de cette créature, et que le reste ne serait qu'un leurre, mais ceci n'est que pure spéculation pour le moment. Le corps de ce Pokémon bleuâtre ressemble à un punching-ball, et d'ailleurs, il réagit

comme tel. Et pour cause : Qulbutoké est incapable d'attaquer directement les Pokémon qui lui font face. Les seules capacités offensives dont il dispose sont en effet Riposte et Voile Miroir, qui lui permettent d'infliger des dégâts doublés par rapport aux attaques qu'il vient de subir. Ainsi, Qulbutoké, le Pokémon Patient, n'attaque jamais en premier dans un match Pokémon. Il dispose toutefois de deux autres capacités : Rune Protect, pour l'empêcher de subir des altérations d'état, et Prélèvement du Destin, qui met au tapis son adversaire si ses propres points de vie tombent à zéro. Et c'est tout. Qulbutoké est incapable d'apprendre d'autres capacités, que ce soit grâce aux Capsules ou aux donneurs de capacités.

Dans la série animée, Jesse, de la Team Rocket, échange par accident son Excélangue contre un Qulbutoké dans l'épisode 146. Peut-être parce qu'elle ne l'utilise presque jamais en combat, celui-ci a la fâcheuse habitude de sortir de sa Poké Ball pour crier son nom, généralement au moment où les plans de la Team Rocket échouent. Ce gag fonctionne particulièrement dans la version originale du dessin animé, puisque le nom japonais de Qulbutoké, *Sonansu*, pourrait être traduit par un fataliste « c'est comme ça » ou « ainsi va la vie ». Cette expression était une réplique célèbre de Hayashiya Sanpei I, humoriste japonais de *rakugo*, que l'on dit souvent avoir été une source d'inspiration pour ce Pokémon. Malheureusement, on ne retrouve pas ce trait d'esprit dans les traductions du nom japonais de Qulbutoké, mais qu'importe : sa tête suffit à rendre ce Pokémon aussi drôle qu'attachant. D'ailleurs, depuis la quatrième génération, les Qulbutoké femelles arborent un rouge à lèvres du plus bel effet. Enfin, presque.

La troisième génération marque quant à elle l'apparition du bébé Qulbutoké : le petit Okéoké, avec son air toujours jovial. Véritable petite star, ce bout de chou s'est permis le luxe d'apparaître dans la série animée des mois avant la sortie des jeux dans lesquels il a fait ses débuts, à savoir *Rubis* et *Saphir*. Le nom japonais original d'Okéoké, *Sohnano*, peut se comprendre vraiment ? », ce qui donne lieu à un amusant dialogue de sourds entre lui et Qulbutoké : « C'est comme ça ! » « Vraiment ? » « C'est comme ça ! » « Vraiment ? », etc. Les traductions gardent toutes cette marque d'oralité, que ce soit en français avec Okéoké (« Okay, okay ») en anglais avec *Wynaut* (« Why not ? », autrement dit « pourquoi pas ? ») ou en allemand avec *Isso* (issu de « *Ist es so ?* », c'est-à-dire « vraiment ? », et la boucle est bouclée). Dans *Rubis*, *Saphir* et *Émeraude*, Okéoké est le seul bébé Pokémon que l'on peut croiser dans les hautes herbes. Toutefois, il est extrêmement rare : il n'apparaît que sur l'Île Mirage, un endroit secret sur le Chenal 130 seulement si l'on montre le bon Pokémon au vieillard de Pacifiville. Okéoké est d'ailleurs le seul Pokémon sauvage présent sur cet îlot, qui n'a finalement que peu d'intérêt si ce n'est

pour l'arbuste à Baies Lichii. À noter qu'un habitant de Vermilava confie un œuf d'Okéoké au joueur dans ces mêmes versions.

Queulorior (#235)

Queulorior, le Pokémon Peintre, ressemble à un drôle de mammifère bipède se servant de sa queue comme d'un pinceau et ayant sur la tête ce qui ressemble à un béret, afin de souligner sa nature artistique. Cette créature aux statistiques médiocres est surtout connue pour ne pouvoir apprendre qu'une unique capacité, Gribouille, et ce, tous les dix niveaux. Grâce à Gribouille, le lanceur peut copier définitivement la dernière attaque qu'il a subie, ce qui permet à Queulorior d'apprendre en théorie toutes les attaques présentes dans le jeu. En théorie, car dans la pratique, Gribouille n'autorise pas l'apprentissage de certaines techniques offensives : Lutte, la capacité qui se lance automatiquement quand un Pokémon a perdu tous ses Points de Pouvoir, ou encore Babil, la capacité signature de Pijako. Au fil des générations, certaines capacités autrefois impossibles à apprendre via Gribouille se sont finalement laissées copier, comme Morphing, Explosion ou encore Métronome. Si Queulorior reste un Pokémon faiblard, il n'en est pas moins imprévisible, en raison de la large palette de coups à laquelle il peut accéder.

Débugant (#236)

Apparus avec la deuxième génération, mais contrairement à ses camarades Lippouti, Élekid, Pichu ou Mélo, il est capable d'évoluer, au niveau 20, en trois Pokémon différents. Si son attaque est supérieure à sa défense, il devient Kicklee, l'expert des coups de latte. Si la défense est supérieure à l'attaque, alors il devient Tygnon, le maître du poing. Ces deux Pokémon sont les créatures emblématiques du dojo de Safrania. Enfin, si l'attaque et la défense de Débugant sont égales lorsqu'il atteint le niveau 20, il évolue en Kapoera, un nouveau Pokémon de type Combat de la deuxième génération. Comme son nom l'indique, cette créature utilise un art martial rappelant la danse pour combattre. La plupart du temps, il tourne sur la tête comme une toupie grâce à l'excroissance conique en haut de son crâne. Débugant est le seul Pokémon à évoluer différemment selon ses statistiques.

Raikou (#243), Entei (#244) et Suicune (#245)

La première génération de Pokémon avait son trio d'oiseaux légendaires, la deuxième a eu droit aux non moins élégants trois

chiens légendaires. Première polémique : sont-ce bien des chiens légendaires ? Le débat fait rage parmi la communauté des fans, qui s'époumonent sur l'origine de ces créatures. Raikou ne ressemble-t-il pas à un tigre ? Suicune n'a-t-il pas une attitude de félin lorsque l'on voit son modèle 3D se mouvoir ? Ces raisons poussent certains joueurs à les appeler les « chats légendaires », tandis que d'autres, qui préfèrent ne pas se mouiller, proposent la terminologie plus neutre de « bêtes légendaires ». Toujours est-il que ces trois quadrupèdes, morts dans l'incendie de la Tour Cuivrée et ressuscités par Ho-oh, incarnent le destin funeste du bâtiment. Raikou, de type Électrik, symbolise la foudre qui a touché la Tour. Entei, de type Feu, rappelle le feu qui l'a dévorée pendant trois jours. Enfin, Suicune, de type Eau, évoque la pluie salvatrice qui a éteint les flammes. Coïncidence ou non, les types et les couleurs des chiens légendaires rappellent les oiseaux légendaires, si ce n'est qu'Artikodin est de type Glace.

La petite particularité de ces trois Pokémon légendaires est qu'une fois croisés dans les ruines de la Tour Cendrée, ils se mettent à parcourir les chemins de Johto. Le joueur doit donc essayer de les débusquer, et il faut pour cela s'armer de patience : les chiens légendaires se déplacent à chaque fois que le joueur change de zone, et ils fuient le combat dès que possible. Afin de les capturer, il faut donc avoir dans son équipe un Pokémon rapide doté d'une capacité empêchant l'adversaire de fuir. Rien que ça. Depuis, la série *Pokémon* a proposé un certain nombre de « fuyards », véritables cauchemars des dresseurs Pokémon qui rêvent de remplir leur Pokédex. La version *Cristal* étoffe un peu la mythologie autour de ce trio : Suicune y a pris un peu plus d'importance (il apparaît sur la jaquette du jeu) et d'épaisseur, apparaissant de multiples fois au joueur et disparaissant presque aussitôt. Eusine, un dresseur mystérieux, poursuit également ce chien légendaire sans relâche, et provoque le joueur en duel.



Lugia (#249) et Ho-oh (#250)

Si les dernières évolutions des *starters* de Kanto illustraient les versions de la première génération, *Or* et *Argent* affichent respectivement Ho-oh et Lugia. Ces Pokémon emblématiques, aussi puissants que Mewtwo, sont deux oiseaux que tout oppose : tandis que Ho-oh, le gardien des cieux de types Feu et Vol, vit en haut d'une tour, son comparse Lugia, le gardien des mers de types Psy et Vol, se terre au fin fond d'une grotte sous-marine. Même s'il n'est pas de type Eau, Lugia est tout de même lié à cet élément puisqu'il apprend les capacités Danse Pluie et Hydrocanon. Tandis que Lugia est généralement présenté comme le maître des oiseaux légendaires, Ho-oh est naturellement lié aux trois bêtes légendaires, qu'il a contribué à

faire revivre après l'incendie de la Tour Cuivrée, ancienne demeure de Lugia. Les deux Pokémon oiseaux ont donc auparavant occupé les deux tours voisines de Rosalia. Suivant la version choisie, le joueur pourra capturer l'un des deux Pokémon avant l'autre. Le second sera disponible une fois la Ligue terminée.

Lugia a eu un rôle de premier plan dans *Pokémon XD : Le Souffle des Ténèbres*. Dans ce RPG sur console de salon, la Team Ombre, spécialiste des Pokémon Obscurs, a créé XD001 : un Lugia obscur présenté comme parfait car prétendument impossible à purifier selon sa créatrice, Angéline. Cette créature a notamment tenté de détourner un cargo transportant de nombreux Pokémon afin de grossir les rangs de la Team Ombre. Heureusement pour le monde et pour le joueur, XD001 peut en réalité être purifié grâce à la machine du Professeur Syrus, au travers d'une manipulation spécifique. À noter qu'il était possible d'obtenir Ho-oh à la fin de *Pokémon Colosseum*, dont *Pokémon XD* est la suite. Toutefois, l'oiseau arc-en-ciel n'y joue pas de rôle particulier.

Si Togepi est le premier Pokémon de la deuxième génération que l'on distingue nettement dans la série animée, on a pu y apercevoir Ho-oh bien avant, et pour cause : celui-ci apparaît à la fin du tout premier épisode, sous un bel arc-en-ciel, officialisant par là même l'existence de nouveaux Pokémon après les 151 premières créatures. Cette apparition, qui n'a pourtant duré que quelques secondes, a largement suffi pour plonger les petits téléspectateurs de l'époque dans d'intenses réflexions. Associé au feu et à la résurrection, les pouvoirs de Ho-oh font évidemment penser à ceux du légendaire phénix, même s'il n'est pas encore prouvé qu'une créature de cette espèce peut renaître de ses cendres.



Celebi (#251)

À l'instar de Mew dans les versions de la première génération, Celebi est un Pokémon tellement rare qu'il n'apparaît même pas dans les versions *Or* et *Argent*. En tant que gardien du Bois aux Chênes (au sud de Johto), ce petit esprit féérique, de types Psy et Plante, est intimement lié à la nature : on prétend que la végétation devient luxuriante à son contact. Plus étonnant encore, ce Pokémon fabuleux est capable de voyager dans le temps, d'où le fait qu'il puisse apprendre la capacité Prescience. Pour obtenir Celebi, les joueurs japonais ont dû attendre un événement dans *Pokémon Cristal* débloquent une Poké Ball spéciale, la GS Ball. Cette célèbre Poké Ball doit ensuite être posée sur l'autel du Bois aux Chênes, ce qui fait apparaître un Celebi sauvage. Hélas, cet événement n'a jamais eu lieu en dehors de l'archipel nippon. Il aura fallu attendre quelques années

et d'autres versions pour voir Celebi fouler les terres occidentales. Ce Pokémon joue notamment un rôle particulier dans *HeartGold* et *SoulSilver* : il fait traverser le temps au joueur afin qu'il assiste à différentes scènes impliquant Giovanni, l'ancien leader de la Team Rocket, cela afin de l'empêcher de nuire à nouveau.

Glitches, astuces et rumeurs

La méchante Boîte Jetons

Point de casino sans Boîte Jetons. Où ranger, sinon, les précieux sésames vers l'addiction et la perte ? Toutefois, celle de *Pokémon Or* et *Argent* est loin d'être totalement inoffensive. Utilisée juste après avoir consulté des cris précis de Pokémon dans le Pokédex, elle peut en effet déclencher quelques bugs étranges. Certains cris modifient le texte de la Boîte Jetons, et une fois lu, celui-ci se répète indéfiniment, bloquant la partie. Le seul remède : l'extinction de la console, et donc la perte de toutes les données depuis la dernière sauvegarde. Utilisée juste après d'autres cris, la Boîte Jetons commence à les foutre (les jetons) : elle nous fait carrément basculer dans une autre dimension en redémarrant le jeu. Sur Game Boy Color, les décors changent alors subtilement de couleur, car la cartouche se croit insérée dans un Game Boy classique. Enfin, le cri d'Électrode cause tout simplement un écran noir. Aussi simple et efficace que la capacité Explosion pour détruire une partie.

La Ligue Orange invisible

Après avoir terminé son voyage initiatique à Kanto dans la série animée, Sacha se dirige vers la Ligue Orange, au lieu de se rendre directement à Johto. De nombreux joueurs ont alors imaginé qu'il était possible, d'une façon ou d'une autre, d'affronter cette ligue un peu spéciale dans les versions *Or* et *Argent*. Pour y parvenir, il faudrait avoir capturé les trois chiens légendaires ainsi que Ho-oh et Lugia. Le Professeur Chen offrirait ensuite au joueur un ticket qui permettrait de prendre un bateau à Oliville, direction les îles de la Ligue Orange. Évidemment, tout ceci n'est que pur fantasme, et la Ligue Orange n'apparaît dans aucun des jeux vidéo de la série *Pokémon*. Et pour cause : celle-ci a avant tout été créée dans la série animée pour faire tampon entre Kanto et Johto. Les quatre champions d'arène qui y officient s'intéressent en outre davantage à la complicité entre les dresseurs et leurs Pokémon plutôt qu'aux compétences de combat pures. Parmi les épreuves de la Ligue Orange, on se souvient par

exemple de la course en luge glacée, du tir d'adresse, ou encore de l'épreuve de surf.

Troisième génération : Rubis, Saphir et Émeraude (Game Boy Advance)

L'histoire

Afin de rejoindre son père promu au titre de champion d'arène de Clémenti-Ville, le héros de la troisième génération quitte Johto avec sa mère et emménage à Bourg-en-Vol, un charmant petit village situé au sud-ouest de l'île principale de Hoenn. La partie commence donc dans un camion de déménagement, d'où bondit le héros Brice ou l'héroïne Flora, suivant le choix du joueur. En voulant se présenter au Professeur Seko sur les conseils de sa mère, il constate que l'éminent chercheur est attaqué par un Médhyèna. Ni une ni deux, notre héros fouille dans le sac du Professeur pour y trouver une Poké Ball et affronte le Médhyèna avec son tout nouveau *starter*. Une fois débarrassés du Pokémon sauvage, le Professeur et le héros peuvent rentrer à Bourg-en-Vol, où ils font une petite halte au laboratoire. Là, le Professeur confie un Pokédex à son sauveur ainsi qu'à son propre enfant (Brice, si le joueur a choisi Flora, et vice versa). Les deux adolescents décident ensuite de quitter Bourg-en-Vol et d'explorer l'archipel, rempli de nouvelles créatures. Et c'est ainsi que débute cette nouvelle grande aventure, vers une nouvelle Ligue et de nouvelles arènes. C'est également l'occasion pour le joueur de découvrir les concours Pokémon, des épreuves où les Pokémon font montre de leurs talents au lieu de s'affronter. Sur sa route, notre héros fait de nombreuses rencontres, dont Timmy, un jeune garçon à la santé fragile qui décide de se lancer lui aussi dans la quête des badges, ou encore Pierre Rochard, un dresseur passionné de roches, qui lui explique la mythologie de Hoenn. L'un des temps forts de ce périple, c'est bien sûr l'affrontement du héros contre son père Norman, à Clémenti-Ville. À partir de là, Norman prend conscience du potentiel de son enfant et sait que rien ne l'arrêtera, pas même la Ligue d'Éternara.

Alors que la Team Rocket sévissait à Kanto et Johto, Hoenn est le terrain de jeu de deux organisations rivales : la Team Aqua, qui fait la loi dans *Pokémon Saphir*, et la Team Magma, qui règne dans *Pokémon Rubis*. Toutes les deux ont pour but de réveiller un Pokémon antique dans le but d'étendre leur pouvoir, mais tandis que la Team Aqua veut faire monter le niveau des océans à l'aide de Kyogre, la Team Magma

souhaite élargir les terres grâce à Groudou. La première rencontre avec ces organisations se fait relativement tôt dans l'aventure, notamment à Poivressel où elles investissent le musée océanographique, mais aussi plus tard au centre météorologique, où elles tentent de ravir Morphéo, le Pokémon capable de changer de forme en fonction de la météo. Mais c'est au Mont Chimnée, le volcan de Hoenn, que leurs sombres desseins sont révélés au grand jour : éteindre le volcan pour la Team Aqua, le réveiller pour la Team Magma. Une fois défaite, la mafia Pokémon s'en retourne dans son repaire secret, une caverne au large de Nénucrique.

Là, les deux Teams mettent au point un nouveau plan. Elles volent d'abord un sous-marin au chantier naval de Poivressel, puis se rendent à la Caverne Fondmer pour réveiller Kyogre ou Groudou. Hélas, levé du pied gauche, le Pokémon légendaire entre dans une rage incontrôlable et provoque des changements météorologiques brutaux mettant en péril l'archipel entier. Et c'est évidemment au joueur de régler le problème, comme d'habitude. Une fois le Pokémon antique calmé ou enfermé dans une Poké Ball, tout rentre dans l'ordre et les Teams rivales prennent conscience de leurs erreurs. Tout est bien qui finit bien, jusqu'au moment où l'on découvre que l'idée d'utiliser ces Pokémon ancestraux a été soufflée aux Teams par la jeune descendante d'une tribu ancienne, Amaryllis, qui les a manipulées afin d'invoquer Rayquaza et détruire une dangereuse météorite qui menace la Terre. Tout ceci est expliqué durant l'épisode Delta, un pan de scénario inédit créé pour les versions *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*.

L'univers



Hoenn

Tandis que Kanto et Johto sont deux contrées voisines, la troisième génération nous emmène au large, vers l'archipel volcanique de Hoenn. Situé plus au sud, cet endroit affiche une végétation luxuriante et des températures tropicales. Le joueur découvre également de nouveaux environnements, comme un désert, une jungle, et même des fonds sous-marins. La nature occupe une place prépondérante à Hoenn, et la plupart des villes s'y sont adaptées, par exemple Cimetronelle, où les habitants vivent dans de grandes cabanes en haut des arbres, Vermilava, construite à flanc de volcan et abritant des sources chaudes, Pacifiville, le village flottant, ou encore Atalanopolis, bâtie dans un cratère noyé. Ce rapport à la nature se retrouve dans les noms des différentes localités, qui rappellent bien souvent des fleurs (Rosyères, Clémenti-Ville, Lavandia, Nénucrique ou même Vergazon).

La forme de l'île principale est inspirée de celle de l'île japonaise de Kyushu, située au sud-ouest de l'archipel nippon, où résidaient les grands-parents de Junichi Masuda, directeur artistique de la série *Pokémon*. C'est d'ailleurs à partir de ses souvenirs d'enfance qu'il a façonné Hoenn, en se remémorant cette nature luxuriante qui contrastait avec sa vie à Tokyo. Les bases secrètes, que le joueur peut établir un peu partout dans l'archipel, que ce soit dans un arbre ou au fond d'une grotte, lui ont également été inspirées par les cabanes qu'il construisait dans les forêts voisines. Encore une fois, on peut tracer quelques parallèles entre la région réelle et celle du jeu vidéo : très montagneuse, Kyushu possède également le plus grand volcan du Japon, le mont Aso, ainsi qu'un centre spatial, dont on trouve l'équivalent à Hoenn dans la ville d'Altagia.

Selon les mythes de Hoenn, l'archipel est né d'un combat antique opposant Groudon, le Pokémon légendaire formant les continents, et Kyogre, le Pokémon légendaire élevant le niveau des océans. Gorgés de puissance, ils se sont affrontés sans cesse, au point de mettre en péril l'équilibre du monde. C'est alors que Rayquaza, le Pokémon légendaire des cieux, est descendu sur terre pour mettre fin au conflit. Kyogre et Groudon se sont alors endormis paisiblement, isolés des regards au fin fond de cavernes, pendant des siècles, jusqu'à ce que la Team Aqua et la Team Magma les réveillent. Des événements narrés dans les versions *Rubis* et *Saphir*. Dans les remakes *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*, on apprend que les formes actuelles de Kyogre et Groudon, beaucoup moins puissantes qu'à l'origine, ont été altérées par le temps. Pour qu'ils puissent retrouver leur véritable nature destructrice, ils doivent être soumis au pouvoir de gemmes spéciales, afin de redevenir Primo-Kyogre et Primo-Groudon.



Lavandia

Lavandia est la ville centrale de l'île principale de Hoenn. Cette position géographique est stratégique : elle se situe en effet au croisement des Routes 110, 111, 117 et 118. Dans *Rubis* et *Saphir*, on y trouve notamment une arène spécialisée dans les Pokémon de type Électrik, tenue par Voltère, ainsi qu'un casino et un magasin de vélos. Voltère explique dans ces versions qu'il avait d'incroyables projets de rénovation et de développement pour la ville, mais qu'il a dû les abandonner. Le temps fait cependant bien les choses, puisque dans les remakes *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*, Mauville a été totalement repensée, au point de devenir la ville la plus importante et la plus moderne de Hoenn.

Depuis, elle ressemble à une sorte de centre commercial géant, présentant moult boutiques et appartements sur ses différents étages,

et décoré de grands jardins. Au rez-de-chaussée se trouvent d'innombrables magasins, des restaurants, et même une station de télévision, mais on remarque également que le casino a fermé ses portes (pour éviter un classement PEGI moins familial en raison de la présence de jeux d'argent). Au centre du parc central se trouve une statue représentant la Tour Prismatique d'Illumis, la capitale de Kalos, avec laquelle Lavandia est jumelée. Le premier étage de la ville est quant à lui réservé aux appartements de luxe, et il n'est possible d'y aller qu'une fois l'aventure presque achevée.

L'énergie nécessaire pour alimenter Lavandia est produite par le générateur de la centrale de New Lavandia, dont l'unique entrée se situe à la périphérie de la ville. À l'origine, New Lavandia devait être une ville souterraine, mais le projet a été abandonné car il nuisait aux Pokémon qui vivaient aux alentours. Le joueur peut explorer une petite portion de cet endroit lors d'une quête confiée par Voltère. S'il s'agissait, à l'époque de la troisième génération, d'un véritable petit labyrinthe, la sixième génération a réduit New Lavandia à deux simples salles.



La Zone de Combat

Si les versions *Jaune* et *Cristal* de *Pokémon* avaient principalement retravaillé le scénario des aventures dont elles étaient inspirées, la version *Émeraude* ne s'est pas arrêtée en si bon chemin : elle a tout bonnement ajouté une sorte de parc, la Zone de Combat, accessible uniquement aux meilleurs dresseurs. La Zone de Combat propose sept types de défis, dont la célèbre Tour de Combat, faisant appel à chaque fois à des capacités stratégiques différentes. On y trouve par exemple le Dojo, qui impose des affrontements qui durent au maximum trois tours et dans lesquels il est impossible de changer de Pokémon. La Pyramide invite quant à elle le joueur à traverser un labyrinthe truffé de dresseurs et de Pokémon sauvages avec une équipe et un inventaire réduits. Le Dôme s'adresse aux grands stratèges, puisqu'il permet d'analyser l'équipe adverse. L'Usine ne permet d'utiliser que des créatures de location, tandis qu'au Palace, les Pokémon combattent d'eux-mêmes, en fonction de leur nature. Enfin, le Reptile, un bâtiment en forme de Séviper géant, impose des situations aléatoires au joueur, qui doit compter sur sa chance, mais aussi sur ses facultés d'adaptation pour franchir les épreuves : va-t-il tomber sur un dresseur surpuissant ou sur un allié qui va soigner son équipe ?

La Zone de Combat était particulièrement populaire à la sortie de *Pokémon Émeraude*, car elle ajoutait de nombreux défis supplémentaires après la Ligue Pokémon et apportait son lot de règles inventives. À la manière des arènes et de leurs champions, chaque

bâtiment de la Zone de Combat est dirigé par un meneur, qui gratifie le vainqueur en lui remettant un symbole, équivalent du badge d'arène dans ce parc. On a ensuite retrouvé dans certaines versions ultérieures de *Pokémon* des lieux rappelant cette fameuse Zone de Combat, comme dans *Platine*, *HeartGold* et *SoulSilver*. Assez étrangement, elle ne figure pas dans les remakes des versions *Rubis* et *Saphir*. On y trouve à la place l'Atoll de Combat, où ne figure qu'un seul bâtiment importé des versions *X* et *Y*, ainsi qu'un chantier où l'on apprend ironiquement que la Zone est en construction.

Les personnages



Le Professeur Seko

À chaque génération, son expert des Pokémon au nom d'arbre : après le chêne et l'orme, c'est le séquoia qui s'y colle pour la troisième génération. Bien portant et énergique, le Professeur Seko est réputé pour être un spécialiste de terrain qui n'hésite pas à parcourir les routes de Hoenn pour observer les Pokémon dans leur habitat naturel. Ses études portent principalement sur le comportement et les habitudes des Pokémon sauvages, ce qui l'amène à souvent partir en voyage. De ce fait, il ne consacre que peu de temps à son enfant (Brice ou Flora, suivant le personnage incarné par le joueur), au grand dam de sa femme, qui tient leur maison à Bourg-en-Vol. C'est aussi un ami d'enfance de Norman, le père du protagoniste des versions *Rubis* et *Saphir*, également champion d'arène de Clémenti-Ville et expert des Pokémon de type Normal. Dans *Pokémon Émeraude*, le Professeur Seko propose un des *starters* de la deuxième génération dès que le joueur a rempli le Pokédex Régional.



Timmy, le jeune dresseur courageux

La première fois qu'il arrive à Clémenti-Ville, le héros rencontre Timmy, un garçonnet frêle et timide à la chevelure verte. Timmy rêve de devenir dresseur Pokémon, mais il est malheureusement atteint de problèmes respiratoires chroniques. Touché par sa candeur, le héros décide de lui montrer comment attraper un Pokémon (permettant au joueur de découvrir par la même occasion un didacticiel consacré à la capture). Grâce au Zigzaton prêté par Norman, Timmy attrape un Tarsal, auquel il va énormément s'attacher. Lorsque ses problèmes de santé s'aggravent, il est contraint de partir vivre chez son oncle et sa tante à Vergazon afin de profiter du grand air, mais il n'abandonne pas son rêve pour autant. Transformé par sa rencontre avec le héros

qu'il prend en modèle, il prend confiance en lui et parvient à réunir tous les badges de Hoenn et à franchir la Route Victoire locale. Le joueur doit donc l'affronter avant de parvenir à la Ligue, située à Éternara. Timmy l'attend avec une équipe composée de Pokémon mignons : Gardevoir (dernière évolution de son Tarsal), Rosélia, Altaria, Delcatty et... Magnéton. Si Timmy refuse ensuite d'affronter la Ligue, son périple l'a néanmoins fait grandir, et sa nouvelle assurance se remarque jusque dans sa façon de s'exprimer. De petit garçon timoré, il est devenu un jeune dresseur prometteur.

Dans les remakes *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*, l'équipe finale de Timmy est quelque peu différente. En effet, son Tarsal a évolué cette fois-ci en Gallame, un Pokémon apparu durant la quatrième génération. Et surprise : il est même capable de méga-évoluer grâce au pendentif de Timmy ! Lors d'un nouvel affrontement à l'Atoll de Combat, on constate que le Magnéton de Timmy a évolué en Magnézone, et son Rosélia en Roserade. Il a également capturé un Flambusard, un Azumarill ainsi qu'un terrible Carchacrok.



Pierre Rochard, le passionné de roches

La première fois que le joueur rencontre Pierre Rochard, c'est à la Grotte Granite, au nord de Myokara. Pierre est le fils du président de la Devon SARL, la société qui produit le PokéNav, un outil particulièrement utile pour les dresseurs avec ses différentes fonctions, comme la carte ou le téléphone. C'est également un passionné de roches, qui parcourt Hoenn et même le monde afin de les étudier. En visitant sa maison à Alгатia, on peut d'ailleurs remarquer son impressionnante collection personnelle. Le joueur croise sa route à maintes reprises dans *Pokémon Rubis* et *Saphir*, et il vient même en aide au joueur lorsque la Team Magma tente d'investir le Centre Spatial d'Alгатia dans *Pokémon Émeraude*. Mais Pierre est aussi, et surtout, le Maître de la Ligue de Hoenn dans *Rubis* et *Saphir*, avec une équipe comprenant des représentants du type Acier (Galéking, Airmure et Métalosse, son Pokémon emblématique) ainsi que des créatures anciennes (Kaorine, ainsi que les fossiles Armaldo et Vacilys). Ce rôle est dévolu à Marc dans la version *Émeraude*, mais il est possible de retrouver Pierre au Site Météore après avoir vaincu la Ligue. Il s'agit alors du dresseur le plus puissant de l'aventure, un peu à la manière de Red dans *Or* et *Argent*. Cette fois-ci, sa redoutable équipe gagne une vingtaine de niveaux, et affronter son Métalosse niveau 78 n'est pas de tout repos. Dans *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*, le Métalosse de Pierre est capable de méga-évoluer.

Afin de trouver les pierres les plus rares, Pierre se rend fréquemment dans les autres contrées du monde de *Pokémon*. Il est

notamment mentionné dans la version *Platine*, puisqu'il est l'ancien propriétaire de la magnifique villa qui est cédée au joueur sur l'Aire de Détente de Sinnoh. Le héros de *HeartGold* et de *SoulSilver* le croise également plusieurs fois durant l'aventure, notamment au siège de la Sylphe SARL, partenaire commercial de la Devon SARL, ainsi qu'au musée d'Argenta, où il examine quelques roches. Particulièrement populaire auprès des fans pour son style raffiné, Pierre est sans doute l'un des Maîtres Pokémon les plus appréciés après Peter.



Amaryllis, l'agent double

Amaryllis est l'un des personnages créés exclusivement pour les remakes *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*, mais son rôle n'est expliqué que tardivement dans l'histoire, puisqu'il faut attendre la fin de l'épisode Delta pour lever le voile sur cette mystérieuse descendante du Peuple des Météores. Pourtant, le héros la croise plusieurs fois au cours de son périple : déguisée en un membre de l'une des deux Teams, elle s'est en effet infiltrée dans ces organisations dans l'espoir de les persuader de réveiller le Pokémon antique qui sommeille sous Atalanopolis. Son but secret est en réalité de provoquer le retour de Rayquaza, le Pokémon qui dévore les météorites, afin de sauver la Terre d'un impact imminent. Puisque Rayquaza apparaît quand Kyogre et Groudon se chamaillent, elle tente d'utiliser ces terribles Pokémon à travers les Teams, quitte à sacrifier une partie de la population de Hoenn. Cela aurait effectivement pu marcher si le joueur n'avait pas réussi à intercepter Primo-Groudon ou Primo-Kyogre.

Amaryllis pourrait donc paraître froide et sans cœur, mais lorsque le Professeur Kosmo prévoit d'envoyer la météorite dans une dimension parallèle, elle n'hésite pas à détruire la machine afin d'éviter de condamner un autre monde. Courageuse et honorable, elle préfère tenter d'invoquer directement Rayquaza au sommet du Pilier Céleste et de le faire méga-évoluer grâce à toutes les méga-gemmes qu'elle a volées. Une fois la météorite détruite et Déoxys battu grâce à Méga-Rayquaza, Amaryllis disparaît et nul ne sait ce qu'elle devient. La plus fidèle amie d'Amaryllis est Marie-Lise, son Chuchmur femelle qui ne combat jamais. En effet, la jeune femme n'envoie que des Pokémon de type Dragon lorsque le joueur l'affronte : Muplodocus, Altaria, Bruyverne, Rexillius, et son terrible Drattak capable de méga-évoluer.

Le bestiaire

Si la deuxième génération de Pokémon a été conçue comme un

complément à la première, la troisième se devait de marquer l'évolution de la licence, tout en restant bien sûr fidèle à l'esprit insufflé dès les premiers jeux. Un pari entre tradition et modernité, pour utiliser une image nipponne éculée. Même si la série *Pokémon* bat à cette époque son plein, il faut relancer la machine sans attendre pour éviter de lasser les fans. Six ans se sont écoulés depuis la sortie des versions *Rouge* et *Verte* au Japon : les joueurs de l'époque ont grandi et de nouvelles licences sont apparues, avec la volonté de surfer sur la vague de la collection de monstres. C'est par exemple le cas de *Digimon*, qui a tenté de séduire un public différent en tablant sur des monstres à l'aspect plus agressif et un univers moins enfantin. *Pokémon* n'avait pas le choix : il fallait s'adapter au public qui vieillissait, sans toutefois déplaire aux très jeunes joueurs, et encore moins à leurs parents.

Contrairement au Pokédex de Johto qui reprend toutes les créatures de Kanto, celui de Hoenn se débarrasse de plus de 180 anciennes créatures. On y retrouve donc 67 rescapés, aux côtés de 135 nouveaux venus. On remarque assez rapidement que les couleurs douces largement utilisées pour les Pokémon des deux premières générations se font plus rares pour la troisième, qui n'hésite pas non plus à donner un aspect moins gentillet à ses monstres : plus de crocs, plus de griffes, et surtout plus de mines patibulaires. On quitte également plus facilement le règne animal, avec par exemple un trio de golems à l'aspect robotique, l'étrange créature arachnoïde métallique Métalosse, ou Latios et Latias, un couple de dragons dont les caractéristiques physiques sont inspirées de l'aéronautique. Il s'agit avant tout pour la licence *Pokémon* de paraître moins mignonne, afin de ne pas être ringardisée par le public adolescent. Mais toujours dans un souci de jouer la continuité avec les deux générations précédentes, certains nouveaux Pokémon sont liés à d'anciens : c'est le cas d'Azurill, le bébé Marill, et d'Okéoké, le bébé Qulbutoké. Qu'on se rassure : les anciennes créatures ne figurant pas dans le Pokédex Régional de Hoenn n'ont pas été abandonnées. Les remakes des premières versions, baptisés en France *Rouge Feu* et *Vert Feuille*, se sont chargés de remettre en lumière ces amis oubliés.

D'un point de vue stratégique, la troisième génération marque une véritable évolution dans la licence *Pokémon*. Tout d'abord, le nouveau système de calculs de statistiques rend impossible tout échange des cartouches de la deuxième génération à la troisième, ce qui a brisé bien des cœurs de dresseurs à l'époque. Chaque créature a également été dotée d'une technique passive, d'abord appelée « capacité spéciale » puis renommée en « talent » dès la sixième génération pour éviter les confusions. Ces talents ont des effets très variés en combat (augmenter la vitesse à chaque tour, renforcer certaines attaques,

empoisonner l'adversaire s'il y a contact physique...), et peuvent même en avoir en dehors, sur le terrain, à partir de la version *Émeraude* (faire éclore les œufs plus rapidement, attirer ou repousser les Pokémon sauvages dans les hautes herbes). Enfin, les Pokémon sont également pourvus d'une nature, c'est-à-dire d'un trait de caractère qui influe sur deux statistiques : l'une est renforcée, tandis que l'autre est diminuée. Chaque Pokémon devient donc encore plus unique, et les joueurs se sont depuis lancés dans de longues traques et d'encore plus longues sessions de reproduction afin d'obtenir le Pokémon le plus efficace, doté des meilleures statistiques, d'une bonne nature et d'un talent utile.

Créatures célèbres



Arcko (#252), Poussifeu (#255) et Gobou (#258)

Au début de *Pokémon Rubis* et *Saphir*, il nous est à nouveau demandé de choisir entre le type Plante, le type Feu et le type Eau. Cette fois-ci, les *starters* s'appellent Arcko, Poussifeu et Gobou. Le petit gecko Plante Arcko évolue en Massko, puis en Jungko, dont l'aspect rappelle le dilophosaure, dans la grande tradition des *starters* Plante ressemblant à des dinosaures. Vert comme ses aînés, sa queue feuillue ressemble à un épais branchage et son dos est recouvert de bulbes jaunes remplis de nutriments. Stratégiquement, Jungko se joue très différemment de Florizarre et Méganium. Contrairement à eux, c'est un Pokémon particulièrement rapide, et doté de statistiques offensives plutôt intéressantes. Toutefois, ses défenses sont vraiment faiblardes, et il peut rapidement se faire mettre à terre. Jungko est donc là pour frapper vite et fort.

Poussifeu, le *starter* de type Feu, est un adorable petit poussin orangé qui se mue en un fier coquelet, Galifeu, qui gagne au passage le type Combat, puis en Braségali, un coq combattant aux griffes acérées. Cela inaugure la lignée de *starters* Feu/Combat, perpétuée dans la quatrième génération avec Simiabraz, et dans la cinquième avec Roitiflam. Doté de bonnes statistiques d'attaque, Braségali est un adversaire coriace, capable de sauter par-dessus des immeubles de trente étages, si l'on en croit le Pokédex. Sur certains dessins préparatoires, on peut remarquer que Poussifeu était doté d'espèces de grandes oreilles, et qu'il existait un Pokémon mélangeant des caractéristiques de Braségali et du couple de dragons Latios et Latias, ayant probablement servi d'inspiration pour ces espèces différentes.

Enfin, Gobou est une petite salamandre bleutée qui vit

habituellement dans les marécages. En devenant Flobio, il gagne le type supplémentaire Sol, rappelant sa nature d'amphibien, ce qui le protège désormais des attaques Électrik. Flobio évolue ensuite en Laggron, un gros Pokémon bipède dont les capacités sont souvent liées à la boue et l'eau sale, bien qu'il affectionne particulièrement les jolies plages pour bâtir son nid. Lent, mais puissant et résistant, Laggron craint particulièrement les attaques Plante, à cause de son double type, mais il s'agit là de sa seule faiblesse.

Avec la sixième génération, Jungko, Braségali et Laggron ont tous obtenu des Méga-Évolutions, mais cela s'est effectué en deux temps. Méga-Braségali est en effet apparu le premier, dans les versions X et Y. Les *starters* de Hoenn n'étant pas trouvables dans ces versions, un Poussifeu tenant la Braségali nécessaire à sa Méga-Évolution a été distribué mondialement pendant les mois qui ont suivi la sortie des jeux. Méga-Jungko et Méga-Laggron sont apparus plus tard, avec les remakes de la troisième génération, *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*. À noter qu'en méga-évoluant, Jungko gagne le type Dragon, ce qui fait de Méga-Jungko le seul Pokémon Plante/Dragon à l'heure actuelle.

Monaflémit (#289)

Monaflémit est la dernière évolution de Parécool, un singe débonnaire qui évolue entre-temps en Vigoroth. Cet énorme gorille de type Normal a des statistiques particulièrement élevées, surpassant allègrement celles de la plupart des Pokémon, et même de certains Pokémon légendaires. La somme de ses statistiques de base égale même celle de Kyogre ou Groudon. Comment l'évolution d'un Pokémon somme toute assez commun peut-elle être aussi puissante ? Le secret, ou plutôt la faille, se trouve en réalité dans son talent unique, qui vient relativiser sa toute-puissance. Monaflémit souffre en effet d'Absentéisme, qui l'empêche d'attaquer un tour sur deux. Il s'agit donc plutôt d'un handicap avec lequel il faut apprendre à composer. Dans les combats duo ou trio, un Pokémon doté des capacités Suc Digestif ou Échange peut annuler cette tare. L'équipe de Norman, le père du héros de *Rubis* et *Saphir*, est constituée de deux Monaflémit et d'un Vigoroth.

Ningale (#290), Ninjask (#291) et Munja (#292)

A priori, la famille de Ningale est une lignée classique de Pokémon : trois créatures, qu'on imagine être des évolutions successives. Et pourtant, il s'agit d'insectes assez atypiques. Ningale est une petite nymphe de cigale, de types Insecte et Sol, qui évolue en Ninjask au

niveau 20, troquant au passage le type Sol pour le type Vol. Mais alors, qui est cet étrange Munja qui leur semble lié ? Il s'agit tout simplement de l'exuvie, c'est-à-dire de l'enveloppe dont se débarrasse Ningale lorsqu'il évolue. Pour pouvoir obtenir Munja, il suffit d'avoir une place libre dans son équipe, ainsi qu'une simple Poké Ball dans son sac depuis la quatrième génération. Munja apparaît comme par magie dans l'équipe dès que Ningale évolue en Ninjask. Mais ce n'est pas encore l'anecdote la plus incroyable sur Munja, car ce Pokémon de types Insecte et Spectre possède un talent unique : l'avantageux Garde Mystik. Ce talent permet à Munja d'être totalement insensible à toutes les attaques qui ne sont pas efficaces sur lui. En clair, il ne craint que les capacités de type Vol, Roche, Spectre, Feu et Ténèbres. Mais ce n'est pas aussi simple que cela : l'autre particularité de Munja, c'est qu'il n'a jamais qu'un seul point de vie. Autrement dit, le plus petit coup l'envoie directement au tapis, y compris les pièges déposés sur le terrain ou certaines conditions climatiques, comme la grêle ou la tempête. Mieux vaut donc bien connaître son opposant et les capacités qu'il est susceptible d'utiliser avant d'envoyer un Munja au combat. Il peut toutefois se révéler un redoutable adversaire pour tous ceux qui n'ont pas de quoi le contrer.



Ténéfix (#302)

Tapi dans les sombres recoins des grottes de Hoenn et exclusif à la version *Saphir*, Ténéfix est une étrange petite créature bipède aux griffes acérées, qui arbore deux diamants en guise d'yeux. S'il a marqué les esprits à l'époque de la troisième génération, c'est parce qu'il s'agissait du premier Pokémon qui n'avait aucune faiblesse. Comment un tel miracle est-il possible ? Tout simplement grâce à la combinaison de deux types : Spectre et Ténèbres. En effet, les Pokémon de type Spectre ne craignent que les capacités Spectre, résistent aux assauts des types Insecte et Poison et sont même immunisés aux attaques de type Normal et Combat, tandis que les Pokémon de type Ténèbres redoutent les capacités Combat et Insecte, mais résistent aux techniques Ténèbres et Spectre et sont immunisés aux attaques Psy. Ainsi, le type Ténèbres annule les faiblesses du type Spectre, et vice versa, ce qui permet à Ténéfix de ne craindre aucune capacité en particulier. Il se paie même le luxe de résister aux attaques Poison et de profiter de trois immunités : Normal, Combat et Psy. Seules quelques capacités permettent de lever certaines de ces immunités, par exemple Flair, Clairvoyance ou Œil miracle. La quatrième génération a introduit quant à elle un second Pokémon de types Ténèbres et Spectre, l'intrigant Spiritomb.

Mais l'arrivée du type Fée lors de la sixième génération a totalement

bouleversé la donne, en raison de son efficacité sur le type Ténèbres. Ainsi, Ténéfix a perdu sa spécificité et dispose depuis d'une faiblesse, le type Fée, tout comme Spiritomb. Actuellement, aucune combinaison de types ne permettrait d'obtenir une créature sans aucune faiblesse. La sixième génération a également conféré une Méga-Évolution à Ténéfix. Caché derrière un énorme joyau, Méga-Ténéfix voit ses défenses augmenter, mais sa vitesse chuter. Il s'agit du plus petit Pokémon méga-évolué à ce jour.



Posipi (#311) et Négapi (#312)

Chaque génération apporte son petit rongeur Électrik, et pour le coup, la troisième nous en offre deux pour le prix d'un. Si Pichu permettait d'introduire le concept de la pré-évolution, Posipi et Négapi illustrent parfaitement l'une des nouveautés de *gameplay* de *Pokémon Rubis* et *Saphir* : le combat duo. Ces deux Pokémon ont beau se ressembler comme deux gouttes d'eau, on remarque très vite la différence : l'un a les extrémités rouges et la queue en forme de signe plus, l'autre a les extrémités bleues et la queue en forme de signe moins. Cela symbolise évidemment la polarité électrique. Non seulement les talents de ces deux petits cousins de Pikachu leur permettent d'être plus forts lorsqu'ils sont utilisés conjointement dans un combat duo, mais ils apprennent également la capacité Coup d'Main, qui renforce l'attaque du partenaire. Voilà de quoi compenser les statistiques moyennes de ces petits rongeurs.



Rosélia (#315)

Rosélia est une magnifique petite rose sur pattes, qui a des fleurs en guise de mains et quelques épines sur la tête. Sous cet air angélique se cache un Pokémon Plante et Poison au tempérament affirmé. S'il est réputé pour son parfum subtil et apaisant, il n'hésite pas non plus à attaquer, à l'aide de ses épines toxiques, l'importun qui tente de lui voler ses fleurs. Cette créature commune était, durant la troisième génération, la seule représentante de sa famille. La quatrième génération n'a pas fait les choses à moitié, puisqu'elle lui a apporté à la fois une évolution et une pré-évolution. Rosélia est d'ailleurs le seul Pokémon à avoir obtenu les deux en une seule génération. En parcourant les hautes herbes de Sinnoh, on peut donc croiser de mignons Rozbouton, de petits boutons de rose vivant près des points d'eau. Très sensibles à la lumière du soleil, ils évoluent en Rosélia lorsqu'ils gagnent un niveau en plein jour avec un niveau de bonheur élevé. Quant à Rosélia, il peut depuis évoluer en Roserade grâce à la rarissime Pierre Éclat. Roserade est une élégante rose blanche

justicière, loup sur le visage, cape dans le dos et bouquets en guise de mains. Mais attention, car cette beauté est empoisonnée : elle n'hésite pas à attirer ses proies à l'aide de son doux parfum, avant d'asséner de puissants coups de fouet épineux. Tout un programme.



Wailmer (#320) et Wailord (#321)

Hoenn étant un archipel, l'eau y est encore plus présente qu'à Johto et Kanto, qui sont pourtant des régions côtières. On y croise donc de nombreux Pokémon aquatiques, dont la jolie petite baleine sphérique Wailmer. Cette grosse boule souriante de type Eau a été l'un des premiers Pokémon de la troisième génération à être dévoilés par le biais de la série animée, aux côtés d'Azurill et Kecleon, en mars 2001, soit tout de même plus d'un an et demi avant la sortie des versions *Rubis* et *Saphir* au Japon. Wailmer évolue en Wailord au niveau 40, et devient alors le plus grand Pokémon connu à ce jour, avec 14,5 m de longueur. Ses dimensions ont d'ailleurs dû être revues à la baisse dans *Pokémon Colosseum* et *Pokémon XD* pour qu'il puisse tenir sur le champ de bataille, flottant étrangement dans l'air à la façon de tous les Pokémon aquatiques. Il est même impossible de l'attraper dans *Pokémon Ranger : Nuit sur Almia* à cause de sa taille impressionnante. Sa présence dans le groupe œuf Terrestre, qui peut étonner, est également à l'origine d'un des *mêmes* les plus célèbres de *Pokémon* : l'accouplement entre un Wailord de 14,5 m et un Skitty de 0,6 m. Étant donné qu'ils sont tous les deux dans le même groupe œuf, ils peuvent effectivement se reproduire ensemble malgré leur énorme différence de taille. En dehors de ses dimensions exceptionnelles, Wailord est également nécessaire pour obtenir les trois golems de *Rubis* et *Saphir*, à savoir Regirock, Regice et Registeel. La quête permettant de faire apparaître les trois cavernes abritant ces Pokémon légendaires requiert en effet d'avoir dans son équipe un Wailord ainsi qu'un Relicanth, un poisson antique de types Eau et Roche.



Lilia (#345) et Anorith (#347)

La première génération avait introduit trois Pokémon fossilisés, et la deuxième aucun. Les versions *Rubis* et *Saphir* réutilisent le principe du choix introduit dans *Bleu* et *Rouge* : cette fois-ci, deux fossiles se trouvent coincés au beau milieu des sables mouvants du désert de la Route 111. En choisissant le Fossile Racine, le joueur peut obtenir Lilia, une plante aquatique préhistorique. De types Roche et Plante, elle évolue en Vacilys. En optant pour le Fossile Griffes, le joueur peut redonner la vie à Anorith, un trilobite de types Roche et Insecte. Il évolue en Armaldo, un arthropode géant caparaçonné. Ces deux

familles sont plutôt lentes, mais tandis que Vacilys est davantage tourné vers la défense (bien qu'il allie ironiquement les deux types ayant le plus de faiblesses), Armaldo est un Pokémon plutôt offensif. Dans *Pokémon Émeraude*, les fossiles se trouvent dans la Tour Mirage, une construction en sable qui apparaît aléatoirement dans le désert. Elle disparaît définitivement une fois qu'un des deux fossiles a été choisi.



Barpau (#349) et Milobellus (#350)

Les versions *Rouge* et *Bleue* ont eu Magicarpe ? *Rubis* et *Saphir* auront Barpau. Dans la famille des poissons moches et pas vraiment utiles, je demande le petit Barpau. Tout marron, avec des tâches irrégulières et une bouche molle, Barpau n'est réputé ni pour sa beauté ni pour son efficacité au combat. Toutefois, il se révèle un peu plus efficace que Magicarpe lors des affrontements : s'il apprend les mêmes techniques, il peut aussi assimiler diverses capacités via les Capsules Techniques et les Capsules Secrètes. Leurs statistiques sont également relativement similaires, mais réparties de façons un peu différentes : Barpau est meilleur en Attaque et Défense Spéciale, tandis que Magicarpe l'est en Attaque Spéciale et en Défense. Mais là où Magicarpe est l'une des créatures les plus répandues, présent dans quasiment tous les points d'eau des différentes contrées du monde de *Pokémon*, Barpau est au contraire très rare et n'apparaît dans *Rubis* et *Saphir* que dans six cases du cours d'eau coupant la Route 119. De plus, ces six cases sont réinitialisées à chaque fois que l'on quitte la zone et que l'on y revient. Autant préciser qu'il faut s'armer de patience avant d'espérer pouvoir le pêcher.

Comme Magicarpe, Barpau est capable d'évoluer en une créature très différente et bien plus puissante. Toutefois, il ne lui suffit pas d'atteindre le niveau 20, comme Magicarpe. Barpau est en fait le seul Pokémon à pouvoir évoluer grâce à la modification de l'une de ses cinq conditions de concours : la beauté. Pour cela, il faut lui faire ingérer des Pokéblocs (des bonbons fabriqués à partir de baies), puis lui faire gagner un niveau. Étant donné que les conditions de concours ont brièvement disparu durant certaines générations, les développeurs ont intégré une nouvelle façon de faire évoluer Barpau : simplement en l'échangeant, ce dernier devant tenir l'objet Bel'Écaille. C'est ainsi que l'on obtient Milobellus, réputé pour sa beauté et son don naturel pour apaiser les tensions. On prétend également que de nombreuses œuvres d'art s'inspirent de son élégance. Ce Pokémon raffiné prend donc le contre-pied de Léviator, l'évolution de Magicarpe réputée pour son tempérament colérique et sa propension à la destruction.



Morphéo (#351)

Tout petit Pokémon de type Normal à la forme de nuage, Morphéo est une créature extrêmement rare mise au point par les scientifiques du centre météorologique de la Route 119 dans le but de prévoir les changements climatiques. Morphéo dispose en effet de la capacité unique de pouvoir changer de forme et de type en fonction du temps qu'il fait. Par beau temps, Morphéo ressemble à un petit soleil stylisé et prend le type Feu. Lorsqu'il pleut, il se mue en une grosse goutte d'eau et troque le type Normal pour le type Eau. Enfin, si le temps est neigeux, il adopte une forme de petit tourbillon et devient de type Glace. À noter que les autres conditions météorologiques pouvant affecter les combats Pokémon, comme le brouillard ou la tempête de sable, ne peuvent modifier le type ou l'aspect de Morphéo. L'attaque signature de Morphéo, Ball'Météo, change elle aussi de type en fonction du temps qu'il fait, et sa puissance double lorsque les conditions climatiques sont modifiées.



Regirock (#377), Regice (#378) et Registeel (#379)

Après les oiseaux et les chats ou chiens légendaires, on quitte le règne animal avec le trio de la troisième génération. Les trois créatures à capturer sont en effet des golems, de grosses créatures à l'aspect robotique. Le premier, fait de pierre, se nomme Regirock. Le deuxième, sculpté dans la glace, s'appelle Regice. Enfin, le troisième, moulé dans l'acier, porte le nom de Registeel. Afin de faire apparaître les trois cavernes abritant chacun de ces Pokémon, le joueur doit d'abord accomplir une petite quête dans la grotte du Sanctuaire, située sous le Chenal 134. Un message en braille l'y attend, qu'il peut décrypter grâce à l'alphabet braille présent à la fin du manuel de jeu. Chacun des golems possède d'ailleurs un motif composé de sept points rappelant cet alphabet. Particulièrement lents, ces Pokémon sont clairement orientés vers le jeu défensif. Regirock est ainsi doté d'une très bonne Défense et Regice excelle en Défense Spéciale, tandis que Registeel, dont le type Acier lui permet déjà de résister à de nombreux types, jouit de statistiques aussi bonnes l'une que l'autre dans ces deux domaines. À dessein ou non, ces trois créatures ont le type Combat en faiblesse commune.

L'histoire de ce trio, ébauchée dans *Rubis* et *Saphir*, sera complétée par les versions *Diamant* et *Perle* à travers un quatrième golem, Regigigas. Ce dernier est présenté comme le maître du trio, et il en est d'ailleurs le créateur. Dans un lointain passé, après avoir rapproché les continents, Regigigas aurait créé les golems à son image en utilisant la

glace, la roche et le magma d'une montagne. Pour échapper à sa puissance, une civilisation ancienne aurait décidé de l'enfermer dans un temple situé à Frimapic, au nord de Sinnoh, tandis que ses trois créations ont été scellées dans des cavernes de Hoenn. Regigigas dispose d'un talent unique, Début Calme, qui divise de moitié son Attaque et sa Vitesse pendant les cinq premiers tours du combat. Il n'en reste pas moins un Pokémon puissant, doté d'une attaque impressionnante et de capacités dévastatrices. En toute logique, Regigigas est bien plus grand que les trois golems : il fait le double de leur taille. Il arbore également des gemmes de la couleur des golems (rouge pour Regirock, bleu pour Regice et gris pour Registeel), afin de souligner le lien qui les unit.



Latias (#380) et Latios (#381)

Dans *Pokémon Rubis* et *Saphir*, ce n'est pas un trio qui parcourt les chemins et fuit le combat comme dans *Or* et *Argent*, mais un duo, généralement appelé « duo Éon ». Il s'agit de deux légendaires Dragon/Psy au look à mi-chemin entre l'oiseau et l'avion. Le bleu est un mâle et s'appelle Latios, le rouge est une femelle et se nomme Latias. S'il s'agit bien des premiers Pokémon légendaires à avoir un sexe, ils ne sont néanmoins pas capables de se reproduire. Côté *gameplay*, leur sexe ne sert donc que dans le cadre de l'utilisation de certaines techniques, comme Attraction. Ces Pokémon ont l'étonnante capacité de pouvoir voler sans avoir à battre des ailes : rien d'étonnant donc à ce qu'ils possèdent le talent Lévitation. Si Latios est plutôt doué pour l'attaque, Latias mise davantage sur la défense. Ils sont également les seuls à pouvoir tirer bénéfice de l'objet rare Rosée Âme qui, une fois porté par l'un d'eux, permet d'augmenter de moitié l'Attaque Spéciale et la Défense Spéciale de ces Pokémon. Par ce biais, Latios peut tout simplement devenir le Pokémon ayant la meilleure Attaque Spéciale, surpassant même les Méga-Évolutions de Mewtwo ou Rayquaza. Les deux Pokémon n'apparaissent pas dans les mêmes versions : Latios parcourt Hoenn dans *Rubis*, tandis que Latias apparaît dans *Saphir*. Pour obtenir le second membre du duo, il faut débloquent l'Île du Sud grâce au Passe Éon, obtenu lors d'un événement organisé par Nintendo.

Dans les remakes *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*, le passage par l'Île du Sud n'est plus optionnel et fait partie intégrante de l'aventure principale. Relativement tôt, le joueur y est emmené par Latios ou Latias, car l'île est menacée par la Team Aqua ou Magma, suivant la version. Après avoir capturé le dragon qui se trouve sur l'île, le joueur obtient la méga-gemme lui permettant de méga-évoluer. Méga-Latios et Méga-Latias n'ont pas seulement l'aspect d'un jet privé, ils en ont

aussi l'utilité : grâce à la Flûte Éon, le joueur peut invoquer ces Pokémon pour parcourir Hoenn sur leur dos, dans la plus pure tradition des vieux RPG. En méga-évoluant, Latios et Latias prennent tous deux la même couleur : un violet doux, qui rappelle le mélange du bleu et du rouge de leur forme originelle. S'ils ont l'air de se ressembler comme deux gouttes d'eau sous leur forme méga-évoluée, Méga-Latios a les yeux rouges, et Méga-Latias les yeux jaunes.



Kyogre (#382) et Groudon (#383)

Les deux légendaires ayant eu l'honneur de figurer sur les jaquettes de cette génération sont donc Kyogre, pour la version *Saphir*, et Groudon, pour la version *Rubis*. Leur histoire, déjà contée dans les versions originales, est approfondie dans les remakes 3DS : sous leur forme primale, Groudon et Kyogre se sont affrontés avec rage tandis que la nature regorgeait d'énergie. Rouge comme un rubis, Groudon, le Pokémon Continent de type Sol, étrange croisement de Godzilla et d'un bulldozer, avait le pouvoir d'étendre les terres. Bleu comme un saphir, Kyogre, le Pokémon Bassinmarin de type Eau qui ressemble à une baleine, pouvait faire monter le niveau des océans. Dans cette lutte fratricide, nul ne semblait pouvoir l'emporter. C'est alors que Rayquaza, le Pokémon Cieux de type Dragon/ Vol, est intervenu pour mettre fin au conflit. De cette guerre ancestrale entre ces Pokémon légendaires est né l'archipel de Hoenn, symbole de la rencontre entre terre et mer. Dans les versions *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*, une fresque murale, dans la Grotte Granité, commémore ces événements. C'est d'ailleurs devant cette fresque que le héros rencontre pour la première fois Pierre Rochard. En plus des nombreuses capacités qu'ils apprennent, les talents respectifs de Kyogre et Groudon rappellent également cet affrontement : lorsqu'ils combattent, ils modifient les conditions climatiques. Kyogre fait pleuvoir avec Crachin, et Groudon fait régner le soleil avec Sécheresse. En les réveillant, la Team Aqua et la Team Magma essaient vainement de canaliser leurs pouvoirs, mais ces Pokémon anciens, plutôt colériques et difficiles à dompter, n'apportent que destruction. Contrairement aux versions *Or* et *Argent* dans lesquelles on pouvait trouver Ho-oh et Lugia, Kyogre est absent de la version *Rubis* et Groudon est absent de la version *Saphir*. Toutefois, ils sont tous les deux présents dans la version complémentaire *Émeraude*.

Les remakes *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga* ont apporté le concept de primo-résurgence, un principe proche de la Méga-Évolution, sauf que la métamorphose se lance automatiquement au début du combat. En équipant Kyogre de l'Orbe Bleu et Groudon de l'Orbe Rouge, ils peuvent devenir Primo-Kyogre et Primo-Groudon, bien plus grands et

plus puissants, baignés d'un halo doré indiquant qu'ils sont gorgés de l'énergie naturelle des temps anciens. Au passage, Primo-Groudon gagne le type Feu, qui lui permet de renforcer certaines de ses attaques comme Éruption. Pesant près d'une tonne, il est également à ce jour le plus lourd de tous les Pokémon. Leurs nouveaux talents sont en fait des améliorations de leur talent habituel. Primo-Kyogre bénéficie du talent Mer Primaire, qui invoque une pluie torrentielle impossible à arrêter, à moins que le Pokémon soit rappelé ou mis K.-O. Le déluge est tel qu'il empêche l'utilisation de toute attaque de type Feu, ce qui serait de toute façon peu efficace, étant donné que Primo-Kyogre est de type Eau. En revanche, le talent Terre Finale de Primo-Groudon lui est bien plus utile : le soleil brille si intensément qu'il fait s'évaporer toute attaque de type Eau, contre lesquelles le colosse de type Sol/Feu est doublement faible. De ce fait, Primo-Groudon n'a plus qu'une seule faiblesse : le type Sol. Incarnant la mer originelle, le berceau de la création et le début de la vie, Primo-Kyogre arbore sur ses nageoires le symbole alpha, première lettre de l'alphabet grec. Quant à Primo-Groudon, dont les capacités particulièrement destructrices comme Séisme et Éruption évoquent la fin chaotique du monde, il est orné du symbole oméga, dernière lettre de l'alphabet grec.



Rayquaza (#384)

Bien qu'étant particulièrement importants dans le conflit antique opposant Kyogre à Groudon, les mythes entourant Rayquaza semblent trouver beaucoup moins d'écho à Hoenn. De type Dragon/Vol, ce Pokémon vert comme l'émeraude est un croisement entre un dragon féroce et un serpent, et il est censé vivre dans la couche d'ozone, où il se nourrit de météorites. Son talent, Air Lock, lui permet de désactiver toutes les modifications climatiques sur le terrain, et vient donc contrer les talents de Groudon et Kyogre. Rayquaza apparaît donc comme étant le maître de ces deux Pokémon, et ils forment ensemble un trio rappelant les monstres Ziz (un griffon qui règne sur les cieux), Béhémoth (une bête énorme, tantôt éléphant ou buffle, tantôt hippopotame ou crocodile) et Léviathan (une créature marine généralement représentée sous les traits d'une baleine ou d'un serpent) dans les mythes hébraïques. Présent dans les versions *Rubis* et *Saphir*, Rayquaza vit au sommet du Pilier Céleste, une immense tour abandonnée qui tombe en ruine, au large de Pacifiville. Il n'est possible de le capturer qu'une fois la Ligue battue, et cela vaut mieux de toute façon, étant donné qu'il est de niveau 70 lorsqu'on le rencontre. Figurant sur la jaquette de *Pokémon Émeraude*, son rôle est un peu plus développé dans cette version. Durant l'aventure

principale, le joueur doit en effet se rendre au Pilier Céleste avec Marc, champion d'arène d'Atalanopolis dans *Rubis* et *Saphir*, et Maître de la Ligue dans *Émeraude*, afin d'y trouver Rayquaza et mettre fin à l'affrontement entre Groudon et Kyogre.

Dans les remakes *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*, ce Pokémon légendaire devient encore plus important grâce à l'ajout d'un nouvel arc narratif : l'épisode Delta. Une fois la Ligue battue, le joueur part sur la piste d'Amaryllis, la descendante du Peuple des Météores, qui s'était infiltrée dans les Teams afin de les persuader de réveiller Groudon et Kyogre dans le but de faire revenir Rayquaza. Hélas, elle a dû changer ses plans lorsque le joueur a réussi à calmer le Pokémon antique. Rejointe par le joueur au Pilier Céleste, ils découvrent ensemble la nouvelle forme de Rayquaza : Méga-Rayquaza. Ce Pokémon est le seul à pouvoir méga-évoluer sans l'utilisation d'une méga-gemme, grâce à l'un de ses organes internes, comme nous l'apprend un scientifique de la Devon SARL. On suppose que c'est grâce à cette forme surpuissante qu'il réussit, à chaque fois, à mettre un terme aux conflits opposant Groudon à Kyogre. Du point de vue des statistiques, Méga-Rayquaza est, avec les deux Méga-Évolutions de Mewtwo, le Pokémon le plus puissant. Il possède également un nouveau talent incroyablement utile, Souffle Delta, qui empêche toute modification météorologique et protège les Pokémon de type Vol, dont lui-même, des capacités super efficaces.



Jirachi (#385)

Comme il est de tradition, la troisième génération incorpore un petit Pokémon mignon dont toutes les statistiques de base sont identiques, et qui n'est pas présent dans la cartouche (on peut le récupérer lors de certains événements). Le premier Pokémon fabuleux de Hoenn est Jirachi, l'esprit qui exauce les souhaits. Encore une fois, il s'agit d'un Pokémon de type Psy, auquel s'ajoute ce coup-ci le type Acier. Sur la tête de ce lutin blanc en forme d'étoile sont accrochés des *tanzaku*, de petites cartes que l'on utilise au Japon pour écrire des vœux lors de la fête de *Tanabata*. Cette fête traditionnelle, inspirée d'une légende chinoise, marque les retrouvailles symboliques d'une déesse, représentée par l'étoile Véga, et de son amour mortel, incarné par l'étoile Altaïr, une fois par an, précisément durant le septième jour du septième mois. Le reste de l'année, les amants sont séparés par la Voie lactée. Le Pokédex nous enseigne que Jirachi ne se réveille qu'une fois tous les mille ans, et qu'il en profite pour exaucer tous les vœux écrits sur ses *tanzaku*. Depuis 2004, Jirachi a été traditionnellement distribué au Japon durant *Tanabata*. Les joueurs vivant aux États-Unis ont également pu le récupérer grâce à un disque bonus compris avec

le jeu *Pokémon Colosseum*, sur lequel figure également le sixième film de la licence *Pokémon :Jirachi, le génie des vœux*. En Europe et en Australie, les dresseurs ont pu ajouter le petit Jirachi à leur Pokédex grâce au jeu *Pokémon Channel*.



Déoxys (#386)

L'autre Pokémon fabuleux de la région de Hoenn vient en réalité de l'espace : il s'agit de Déoxys, une forme de vie extraterrestre ayant subi une mutation génétique. Son rapport avec la génétique se retrouve d'ailleurs aussi bien dans son nom (inspiré de l'acide désoxyribonucléique, le fameux ADN) que dans son aspect, puisque ses bras ont une forme de double hélice. Une fois de plus, voici donc un Pokémon fabuleux de type Psy, mais dont les statistiques de base ne sont pas toutes égales. Sous sa forme principale, Déoxys est en effet un Pokémon naturellement tourné vers l'attaque. Car la spécificité de ce Pokémon est d'avoir quatre formes différentes : une forme normale, une forme (encore plus) offensive, une forme défensive et enfin une forme tournée vers la vitesse, grâce à laquelle il devient tout simplement le Pokémon le plus rapide. Le joueur a la possibilité de modifier la forme de Déoxys en le faisant réagir avec des morceaux de météorites. Dans l'histoire de la licence *Pokémon*, il s'agit de la première créature capable de changer de forme. Et c'est également le seul Pokémon fabuleux qu'il est possible d'obtenir dans un jeu sans passer par un événement spécial. En effet, dans l'épisode Delta de *Pokémon Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*, on découvre que la météorite menaçant la Terre sert en fait de vaisseau à Déoxys. Juché sur son Méga-Rayquaza, le joueur affronte alors le Pokémon extraterrestre et peut le capturer.

Glitches, astuces et rumeurs



Le bug de l'horloge

Si la plupart des *glitches* et des bugs de la série *Pokémon* réclament des manipulations spécifiques et restent donc invisibles aux yeux de la majorité des joueurs, le bug de l'horloge de *Rubis* et *Saphir* a touché absolument toutes les cartouches de ces jeux, aussi bien au Japon qu'en Amérique et en Europe. En clair, le temps arrête tout simplement de passer dès que le joueur dépasse les cent heures de jeu, ou bien au bout d'un an après le début de la partie. Le symptôme le plus évident de ce bug concerne les baies : celles-ci arrêtent leur croissance, et il est donc impossible de les récolter. Parmi les autres

problèmes rencontrés, on peut évoquer le Centre Commercial de Nénucrique qui stoppe ses soldes et sa loterie, les conditions météorologiques des Routes 119 et 123 qui ne peuvent plus changer, les marées qui ne se succèdent plus à la Grotte Tréfonds et le fait que plus personne n'offre de baies au joueur... Puisque l'horloge est bloquée, les Évoli heureux ne pourront pas évoluer à la fois en Mentali et en Noctali : suivant le moment auquel le temps s'est arrêté, on ne pourra plus obtenir qu'une seule de ces deux évolutions.

Ce bug assez grave n'a pas manqué de faire réagir Nintendo, qui a apporté un correctif de différentes manières. Le Game Boy Advance n'étant pas connecté à Internet, il fallut trouver d'autres moyens de propager ce patch. Il fut ainsi tout d'abord distribué au travers d'un Zigzaton chromatique, dès novembre 2003 au Japon, et dans les mois qui suivirent à travers le monde. De nombreux jeux sortis sur GameCube, auxquels peuvent être reliées les versions *Rubis* et *Saphir*, installent également le correctif lors de la première connexion : c'est le cas de *Pokémon Box*, *Pokémon Colosseum* ou *Pokémon XD : Le Souffle des Ténèbres*. Dans sa version européenne, le jeu *Pokémon Channel* permet de télécharger un Jirachi porteur d'une Baie Sailak, ainsi que du fameux patch ; un correctif évidemment présent dans les versions *Rouge Feu* et *Vert Feuille*, les remakes de la première génération. Les joueurs japonais ont également pu corriger leur cartouche grâce à des cartes spéciales pour l'e-Reader, un lecteur de cartes pour Game Boy Advance qui n'est jamais sorti en Europe, en raison de son échec commercial aux États-Unis. Enfin, les joueurs avaient toujours la possibilité d'envoyer directement leur cartouche sous enveloppe à Nintendo, qui s'occupait alors de régler le problème avant de renvoyer le précieux objet. Comme quoi, Internet et les consoles connectées, ça a quand même du bon.



Les Pokémon légendaires moisis

Ce n'est un secret pour personne : si les Pokémon légendaires sont assez difficiles à capturer pour la plupart, ils sont également plus puissants que les Pokémon communs, et ce grâce notamment à leurs statistiques plus élevées. Sauf qu'un étrange bug a décidé de pervertir les fuyards légendaires des cartouches de la troisième génération, exception faite de la version *Émeraude*, épargnée par cette malédiction. Cela concerne donc Latios dans *Rubis*, Latias dans *Saphir*, et Raikou, Entei et Suicune dans *Rouge Feu* et *Vert Feuille*. Le bug concerne les IV (pour *Individual Values*) de ces créatures, c'est-à-dire les statistiques cachées et invariables qui rendent le Pokémon unique, à ne pas confondre avec les EV (pour *Effort Values*), qui sont elles aussi cachées avant la sixième génération, mais qui évoluent en fonction des

adversaires qu'affrontent les Pokémon. Ces IV, qui oscillent entre 0 et 31, sont générées aléatoirement à chaque fois que l'on rencontre une créature et ne peuvent jamais être modifiées. Hélas, dans ce cas de figure, les IV de ces légendaires étaient toutes de 0, sauf en Attaque, où elles pouvaient grimper jusqu'à un petit 7. Ce bug n'a jamais pu être corrigé. Impossible donc de le contourner, et pour obtenir des légendaires moins mauvais dans la troisième génération, il fallait miser sur la version *Émeraude* ou sur le Passe Éon pour Latios et Latias. Autre possibilité, encore, avec *Pokémon Colosseum*, où l'on pouvait récupérer les trois chiens légendaires.



La Baie Grena qui tue

Le monde de Pokémon regorge de baies aux effets variés : guérir, réveiller, ou même traficoter les EV. Parmi ces fruits, on trouve la Baie Grena, qui permet de diminuer les EV de points de vie d'un Pokémon et de le rendre un peu plus heureux. Et dans *Pokémon Émeraude*, en réalisant une petite manipulation, il est possible d'obtenir avec ce fruit des effets assez étonnants. Si l'on utilise une Baie Grena sur un Pokémon qui n'a qu'un seul PV lorsqu'il est seul dans l'équipe, il peut soit tomber K.-O. directement, soit afficher un nombre négatif de PV qui sera recalculé et traduit dans le jeu par un nombre supérieur à 65 530 (représenté dans le menu par un point d'interrogation suivi de deux chiffres). Si les PV du Pokémon tombent à zéro, le joueur peut tout de même continuer à jouer normalement, mais la moindre rencontre avec un Pokémon sauvage le mettra hors-jeu. Plus étonnant encore : si un œuf se trouve dans l'équipe au moment où la Baie Grena est utilisée et qu'un combat est lancé avec l'œuf en première position, alors le Pokémon contenu dans l'œuf va pouvoir combattre. Ce Pokémon, habillé de la palette de couleurs de l'œuf, peut apprendre des capacités, voire évoluer, et sera forcément de niveau 5 lors de l'éclosion. L'étrange bug de la Baie Grena a fait des émules : on le retrouve également dans les versions *Diamant* et *Perle* de la quatrième génération, même s'il est un peu plus difficile à réaliser.

Quatrième génération : Diamant, Perle et Platine (Nintendo DS)

L'histoire

L'aventure commence alors que le héros, Louka, ou l'héroïne, Aurore, regarde la télévision et apprend la découverte d'un Léviator rouge au Lac Colère, à Johto. Cela fait bien évidemment référence aux versions *Or* et *Argent* : les événements de *Diamant* et *Perle* se déroulent en effet au même moment, et c'est d'ailleurs cette génération qui accueille les remakes *HeartGold* et *SoulSilver*. Accompagné de Barry, son meilleur ami, notre héros décide alors d'explorer le Lac Vérité afin de voir s'il n'abrite pas lui aussi un Pokémon rare. Là-bas, ils croisent le Professeur Sorbier accompagné de son assistant (Louka ou Aurore, suivant le choix du joueur), qui observent les environs. Tandis que le Professeur quitte le Lac Vérité pour rentrer au laboratoire, le héros remarque que ce dernier a oublié sa valise et tente de la lui restituer. C'est alors que des Étourmi sauvages apparaissent et attaquent Barry et le héros, qui décident d'ouvrir la valise afin de se défendre. Ils y trouvent des Poké Balls contenant Tortipouss, Tiplouf et Ouisticram et se lancent sans le savoir dans leur premier combat, qui sera loin d'être le dernier. Lorsqu'ils arrivent au laboratoire pour rendre au Professeur Sorbier sa valise, ce dernier est très étonné par leur récit et par la façon dont ils ont réussi à se débrouiller par eux-mêmes. Il décide donc de leur confier officiellement les Pokémon qu'ils avaient choisis, et leur offre en prime un Pokédex, qu'il leur demande de remplir en parcourant les routes de Sinnoh. Des pérégrinations qui, bien sûr, ne seront pas de tout repos.

À chaque région sa Team, et à Sinnoh, c'est la Team Galaxie qui fait la loi. Contrairement à la Team Rocket, la Team Aqua et la Team Magma, cette organisation ne se cache pas, et son quartier général est même visible de tous à Vestigion. Si ses membres n'ont pas aussi mauvaise réputation que ceux des anciennes mafias, la Team Galaxie n'en est pas moins dangereuse. Son leader, Hélios, n'a qu'un seul but : invoquer un Pokémon légendaire (Dialga dans *Diamant* et Palkia dans *Perle*) afin de purifier le monde. Autrement dit : le détruire pour en recréer un nouveau. Ces projets insensés, Hélios les garde secrets, prétendant qu'il veut simplement voir naître un monde meilleur, de gré ou de force. Ces mensonges lui ont permis d'enrôler de nombreux

sbires, dont ses trois commandants, qui lui sont dévoués corps et âme : les dangereuses Jupiter et Mars, ainsi que Saturne, son bras droit, à la détermination sans faille. Dans *Pokémon Platine*, on découvre également l'existence de Pluton, un redoutable scientifique qui a effectué de nombreuses expériences sur Motisma. Afin de parvenir à leurs fins, les sbires Galaxie n'hésitent pas à attaquer le Professeur Sorbier pour lui subtiliser le fruit de ses recherches, à voler le Pokédex de son assistant, à s'emparer de la plaque de la statue de Vestigion, à enlever le Mélofée du vendeur de bicyclettes de Bonaugure, ou même à détourner l'électricité des éoliennes. Mais c'est lorsqu'ils partent à la recherche du trio légendaire de Sinnoh que les membres de la Team Galaxie montrent l'étendue de leur folie : ils dynamitent le Lac Courage pour y capturer Créfadet, causant d'importantes secousses dans la région.

Une fois Créhelf, Créfollet et Créfadet en leur possession, les scientifiques de la Team Galaxie ont pu fabriquer la Chaîne Rouge, qui permet à Dialga et Palkia de conserver leur puissance, même une fois attrapés. Équipé de ce puissant artefact, Hélios se rend donc aux Colonnes Lances, sur le Mont Couronné, pour invoquer le Pokémon légendaire. Heureusement, Créhelf, Créfollet et Créfadet s'interposent et le joueur peut affronter et défaire la Team Galaxie. Hélios disparaît alors, mais Saturne décide de prendre sa succession, en affirmant qu'il ignorait tout des projets de son ancien patron. Le but de la Team Galaxie est désormais de découvrir une nouvelle source d'énergie afin de venir en aide à la population. La fin de *Pokémon Platine* est légèrement différente. En effet, Hélios y invoque Dialga et Palkia, ce qui provoque l'apparition de Giratina, une créature violente venue d'une autre dimension. Furieux, Giratina enlève Hélios et l'emmène dans le Monde Distorsion, où ce dernier décide finalement de rester. Pendant ce temps, dans le dos de Saturne, Pluton convainc quelques membres de le rejoindre sur l'île du nord et tente d'extorquer de l'argent aux habitants de Sinnoh en les menaçant de causer une éruption du Mont Abrupt s'ils refusent de céder. Une fois de plus, c'est au joueur d'intervenir et de ramener la paix dans la région, aidé par le mystérieux policier Beladonis.

L'univers



Sinnoh

Après l'archipel de Hoenn, c'est au tour de la grande île de Sinnoh d'être explorée par les apprentis dresseurs Pokémon. Cette fois-ci, on oublie le climat tropical et l'élément aquatique : Sinnoh s'inspire de

Hokkaido, la plus septentrionale des quatre îles du Japon, où les hivers sont particulièrement rigoureux. Ainsi, la mer d'Okhotsk, proche de la Russie, qui ceint la côte nord de Hokkaido, gèle fréquemment, empêchant toute navigation. Ces conditions extrêmes se retrouvent à Sinnoh, où la neige fait partie intégrante du décor dès que l'on se rapproche du nord, et plus encore dans la version *Platine*, où le froid a envahi l'île. La géographie de Sinnoh est entièrement calquée sur Hokkaido : les villes importantes sont placées au même endroit, des chaînes de montagnes s'étendent du nord au sud sur les deux îles et les célèbres lacs de Sinnoh qui abritent les membres du trio légendaire local rappellent ceux de Hokkaido. Sinnoh compte beaucoup moins de chenaux que Hoenn : la grande majorité des routes sont ici terrestres, et l'eau s'avère un élément moins important que dans la troisième génération. Toutefois, cela n'empêche pas cette région de proposer de nouveaux lieux à explorer, comme un marais, des chemins enneigés, une mine, des cavernes souterraines et même une autre dimension.

Encore plus vaste que Hoenn, la région de Sinnoh est très peuplée, avec une quinzaine de villes très différentes à explorer. Certaines d'entre elles sont tournées vers l'avenir, tandis que d'autres, plus anciennes et nichées au creux des montagnes, préservent les secrets et les ruines du passé, comme Célestia et Vestigion. La ville la plus importante de Sinnoh, Féli-Cité, est inspirée de la capitale régionale de Hokkaido, la glorieuse Sapporo, dont la tour de télévision trouve son équivalent dans l'immeuble de Féli-Télé. On trouve également à Féli-Cité la toute première GTS, pour *Global Trade Station*, qui permet d'échanger des Pokémon avec des joueurs du monde entier via Internet. Et si la prestigieuse Université de Hokkaido se trouve à Sapporo, Féli-Cité peut se targuer d'héberger l'école des dresseurs. L'île au nord-est de Sinnoh comprend également trois petites localités qu'il est possible de visiter après avoir vaincu la Ligue et obtenu le Pokédex National. On peut y trouver l'Aire de Combat, l'Aire de Survie et l'Aire de Détente.

Selon les mythes entourant Sinnoh, celle-ci aurait été la première région à apparaître dans le monde de *Pokémon*, créée par le Pokémon originel, Arceus. Pour créer le monde, cette créature fabuleuse aurait donné naissance en même temps à Dialga, le Temps, et Palkia, l'Espace, ainsi qu'à Giratina, qui incarne les forces invisibles. Puis, pour sculpter l'esprit humain et faire régner l'harmonie dans le monde, Arceus aurait ensuite engendré le trio légendaire de Sinnoh : Créhelf, le savoir, Créfollet, l'émotion, et Créfadet, la volonté. On trouve de nombreuses traces de ces mythes à Sinnoh, notamment dans les villes anciennes perchées près du Mont Couronné. À Vestigion se trouve ainsi une statue mêlant les traits de Dialga et de Palkia, autour

de laquelle de nombreux rites et festivals s'organisent. Quant à l'ancestrale Célestia, elle abrite une grotte où est dépeinte la légende du trio légendaire. Détail intéressant : en reliant les trois lacs de la région de Sinnoh, on obtient un triangle équilatéral parfait, ayant le Mont Couronné pour centre. Géographie et mythologie sont donc intimement liées dans cette région.



Le Mont Couronné

Le Mont Couronné est une immense chaîne montagneuse au centre de Sinnoh, séparant littéralement la région en une partie occidentale et une partie orientale. Cette séparation de l'île modifie même Sancoki, un mollusque Pokémon dont l'aspect et la couleur diffèrent selon qu'on l'attrape à l'est ou à l'ouest. Le Mont Couronné est au cœur de nombreuses croyances dans la région, notamment à cause des ruines situées à son sommet. Ces célèbres Colonnes Lances abriteraient en effet le lieu de naissance d'Arceus. Effectivement, si le héros joue de la Flûte Azur à cet endroit, un escalier de lumière menant à la Salle Originelle apparaît devant lui. Dans *Pokémon Platine*, c'est également aux Colonnes Lances qu'apparaît un portail vers le Monde Distorsion, après l'invocation de Dialga et Palkia par Hélios. Une énergie particulière émane donc de cet endroit sacré. L'électromagnétisme de la montagne est d'ailleurs capable de faire évoluer des Pokémon qui en étaient jusque-là incapables : c'est le cas de Tarinor, qui devient Tarinorme, et de Magnéton, qui se transforme en Magnézone. Au cours de l'aventure, le joueur explore les nombreuses grottes sinueuses qui traversent le Mont Couronné, découvrant même un lac souterrain où nage le rarissime Barpau, et même des ruines où se trouve Regice dans la version *Platine*.



Les souterrains

Pour la première fois dans l'histoire de la licence *Pokémon*, le joueur peut s'amuser à explorer de très grandes zones souterraines, profondes, et y mener des fouilles afin de déterrer des fossiles, des pierres et autres trésors. Pour y accéder, il suffit d'utiliser l'Explorakit, un équipement remis par un habitant de Vestigion. On distingue six zones souterraines différentes, qui ne communiquent pas entre elles. Selon l'endroit où l'on utilise l'Explorakit, le souterrain auquel on accède sera différent. Si l'on peut rejoindre les deux zones principales via de nombreuses villes à Sinnoh, les quatre autres ne sont accessibles qu'à Célestia, à l'Île Pleine Lune, à Rivamar et à l'île du nord-est. Les souterrains ressemblent à de vastes couloirs labyrinthiques que le joueur peut visiter avec ses amis grâce à la connexion locale de la

Nintendo DS, et dans lesquels on peut créer et aménager des bases secrètes. On y croise également des montagnards qui proposent parfois des objets à la vente, dont des pièges amusants qu'il faut désamorcer à l'aide du stylet ou du microphone de la console.

L'intérêt principal des souterrains réside toutefois dans les fouilles. Sur les murs, des petits points scintillants indiquent les endroits où le héros peut sortir sa pioche et son marteau pour jouer les archéologues. Se déclenche alors un mini-jeu où il faut déterrer des trésors avant que le mur ne s'effondre. Si l'on découvre la plupart du temps des sphères colorées qui servent de monnaie d'échange avec les montagnards des souterrains, on peut surtout mettre la main sur de précieuses pierres évolutives, des roches renforçant les capacités climatiques, des Plaques permettant de changer le type d'Arceus, mais aussi, et surtout, des fossiles permettant de faire revivre des Pokémon antiques. Il est ainsi possible d'y retrouver de quoi ressusciter tous les Pokémon fossiles des générations précédentes, à savoir Amonita, Kabuto, Ptéra, Lilia et Anorith, ainsi que Kranidos dans *Diamant* et Dinoclier dans *Perle*.

Les personnages



Le Professeur Sorbier

Sur l'île de Sinnoh, l'autorité en matière de Pokémon, c'est le Professeur Sorbier. Il s'agit du doyen des professeurs Pokémon connus à ce jour, respecté pour sa méticulosité et connu pour son goût prononcé pour les sucreries. Au début de l'aventure, il revient d'un long voyage à Kanto, où il a examiné les Pokémon de cette région avec l'aide du Professeur Chen. La spécialité du Professeur Sorbier est l'évolution. Selon lui, la grande majorité des Pokémon est capable d'évoluer, et il existe de nombreuses évolutions encore inconnues. Le bestiaire de la quatrième génération lui donne raison, avec l'arrivée de nombreuses nouvelles évolutions de Pokémon des anciennes générations. Ses recherches portent notamment sur le but de l'évolution : est-ce que cela permet aux Pokémon d'atteindre une forme de maturité ou de perfection ? Est-ce pour cette raison que les Pokémon légendaires, déjà très puissants, ne peuvent pas évoluer ? Nul doute que la récente découverte des Méga-Évolutions par son ancien élève, le Professeur Platane, a dû ébranler et fasciner le Professeur Sorbier.



Cynthia, l'experte en contes et légendes

La région de Sinnoh peut se targuer d'être la seule, à ce jour, à avoir

une femme comme Maître. Et quelle femme ! Cynthia est une ancienne dresseuse Pokémon, qui elle aussi, dans sa jeunesse, a parcouru les routes de Sinnoh à la demande du Professeur Sorbier afin de compléter son Pokédex. Cette dresseuse de talent a ensuite gravi les échelons jusqu'à devenir Maître de la Ligue de Sinnoh. Elle n'est spécialisée dans aucun type particulier, et possède une équipe plutôt équilibrée : un Spiritomb (Ténèbres/Spectre), un Milobellus (Eau), un Roserade (Plante/Poison), un Tritosor (Eau/Sol), un Lucario (Combat/Acier) ainsi qu'un Carchacrok (Dragon/Sol), son Pokémon de prédilection capable de faire des ravages. Originaire de Célestia, petit village ancestral baignant dans la mythologie, Cynthia s'est passionnée pour les légendes entourant les Pokémon légendaires de Sinnoh et même des autres régions. C'est d'ailleurs la grand-mère de Cynthia qui enseigne au héros la légende des trois esprits, Créhelf, Créfollet et Créfadet. Le dessin animé nous apprend même son nom : le Professeur Carolina, ancienne Professeure Pokémon à la retraite. Cynthia fait une apparition aux Ruines Sinjoh, dans les versions *HeartGold* et *SoulSilver*, et elle conte au joueur les origines de l'univers selon les mythes entourant Arceus. Occasionnellement, elle se rend également à Unys, dans la villa de Percila à Vaguelone, où le joueur peut l'affronter dans les versions *Noire* et *Blanche* durant le printemps.



Beladonis, le policier globe-trotter

L'inspecteur Beladonis est apparu pour la première fois dans la saga *Pokémon* dans la version *Platine*. Sa première rencontre avec le héros se déroule à Féli-Cité, où il se présente comme étant un membre des Forces de Police internationales. Dans cet épisode, il enquête notamment sur la Team Galaxie, et le joueur peut le croiser à de nombreuses reprises durant son périple. Hélas, bien qu'étant un membre d'élite des FPI et un enquêteur plutôt doué, il n'est pas vraiment un expert du combat de Pokémon, et c'est pourquoi il compte bien souvent sur le joueur pour l'épauler. Véritable expert en déguisement, il n'hésite pas à s'infiltrer dans la Team Galaxie en portant un costume de sbire, ou encore à prendre l'apparence d'un rocher au Mont Abrupt. Comme il travaille à l'international, Beladonis apparaît dans quasiment tous les nouveaux épisodes de Pokémon depuis *Platine*, à chaque fois sur les traces des organisations criminelles de la région. On l'aperçoit ainsi dans les versions *Noire* et *Blanche*, où il participe notamment à l'arrestation des sept Sages après la défaite de N, et où il se déguise en la mère du héros, puis dans les versions *X* et *Y*, où l'on découvre son agence, située à Illumis.

Après avoir vaincu la Ligue de *X* et *Y*, le joueur peut résoudre quelques enquêtes dans la capitale de Kalos. Il rencontre notamment

Millie, une jeune orpheline que Beladonis finit par prendre sous son aile. Hélas, la petite fille se fait manipuler par le scientifique de la Team Flare, Xanthin, qui lui propose de participer à l'une de ses expériences. Elle devient alors malgré elle une redoutable adversaire, contrôlée à distance par le savant fou. Heureusement, le joueur et Beladonis mettent fin aux agissements de Xanthin, et Millie peut être sauvée. Beladonis offre son agence à la jeune fille pour qu'elle puisse s'y installer, tandis que Xanthin, rongé par les remords, décide de lui laisser ses deux Pokémon, Sépiatroce et Nostenfer. Beladonis quitte ensuite Kalos. On le revoit finalement dans les versions *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*, où il souffre d'amnésie, sans que l'on sache pourquoi. Il vit sur l'Atoll de Combat, et confie au héros une Nanméouïte.

Le bestiaire

Si le but de la troisième génération était d'inscrire la licence *Pokémon* dans la modernité pour la faire évoluer en même temps que son public, la quatrième génération a quant à elle tenté de renouer avec les origines de la série. On remarque par exemple que la palette de couleurs utilisée est bien plus douce et que les traits sont un peu plus naïfs que dans *Rubis* et *Saphir*, rappelant davantage le style des premiers épisodes, à travers ses *artworks* chatoyants. D'une façon générale, les créatures de cette quatrième génération sont également en grande majorité plus mignonnes, d'aspect moins monstrueux. Cela est cependant un peu moins vrai pour les derniers Pokémon du nouveau bestiaire, qui sont tous de nouvelles évolutions d'anciens Pokémon, et qui sont absents du Pokédex Régional de Sinnoh dans les versions *Diamant* et *Perle*. Ce sont au total vingt-neuf créatures du bestiaire de la quatrième génération, soit près d'un quart des nouvelles têtes, qui sont liées d'une façon ou d'une autre aux anciens : sept bébés, dix-huit nouvelles évolutions et quatre évolutions alternatives. Les versions *Diamant* et *Perle* s'inscrivent donc dans une tradition riche, qu'elles mettent particulièrement en avant à travers leur thématique : l'évolution.

La quatrième génération apporte également une nouveauté, certes purement esthétique, mais particulièrement inventive : les différences entre les créatures mâles et femelles. Cela reste la plupart du temps assez discret (des taches différentes, des moustaches plus longues, moins de cornes...) et ne concerne pas non plus absolument toutes les créatures des quatre premières générations (près de 20 % seulement, en réalité), mais cela fait partie des petites idées malignes qui renforcent la cohérence et le réalisme de l'univers *Pokémon*. Hélas, cet aspect a, depuis, malheureusement été mis de côté, et les Pokémon des

cinquième et sixième générations ne présentent pas de spécificités selon leur sexe, en dehors de quelques exceptions notables (Déflaisan, Viskuse, Moyade, Némélios et Mistigrix, qui pour le coup ont tous des différences très marquées).

Créatures célèbres

Tortipouss (#387), Ouisticram (#390) et Tiplouf (#393)

Les trois *starters* de la quatrième génération explosent tous les compteurs du mignon : une petite tortue avec des feuilles sur la tête, un petit singe avec une flamme en guise de queue et un petit pingouin fier et désobéissant, mais aussi maladroit et attachant. Tortipouss, le *starter* Plante, est donc une tortue feuillue dont la carapace est faite de terre. Celle-ci s'élargit lorsqu'il évolue en Boskara, lui permettant de transporter de petits Pokémon. Sa dernière évolution, Torterra, porte un petit arbre et même de minuscules montagnes sur son imposante carapace. Cet écosystème sur pattes rappelle l'ankylosaure, un dinosaure blindé, et à juste titre : la Défense de ce Pokémon est plutôt élevée, au détriment de sa Vitesse. Son Attaque n'est toutefois pas en reste et tant mieux, car il gagne sous sa dernière forme le type Sol et apprend la terrible capacité Séisme. Cela lui permet d'avoir de quoi se défendre face à ses adversaires de type Feu.

Le *starter* de type Feu, justement, c'est Ouisticram. Sa queue enflammée rappelle bien sûr Salamèche, l'emblématique Pokémon de départ de la première génération. La comparaison n'est pas si anecdotique, étant donné que leurs statistiques sont distribuées de façon similaire, du moins dans leur premier stade. En devenant Chimpenfeu, notre *starter* de la quatrième génération gagne en effet le type Combat, tout comme son aîné Poussifeu de la troisième génération, et s'oriente donc vers un style offensif plus physique. Sa dernière évolution, Simiabraz, porte ses flammes comme une longue chevelure et se bat avec férocité. Cet expert des arts martiaux a peut-être des statistiques offensives moins élevées que celles de Braségali, mais il est en contrepartie plus rapide. Leurs défenses, plutôt médiocres, sont en revanche quasiment identiques. Adrien, membre de la Ligue Pokémon de Sinnoh, possède un Simiabraz dans son équipe.

Enfin, le *starter* d'Eau s'appelle Tiplouf. Ce manchot au caractère bien trempé est un nageur hors pair, mais il est beaucoup moins à l'aise sur la terre ferme. Il évolue en Prinplouf, un Pokémon tellement fier qu'il préfère vivre en solitaire. En devenant ensuite Pingoléon, il gagne le type Acier, et devient l'unique Pokémon Eau/Acier à ce jour.

Ces deux types lui permettent de cumuler dix résistances et une immunité, le plus grand nombre pour un *starter*. Disposant d'une bonne Attaque Spéciale et d'une bonne Défense Spéciale, Pingoléon peut mettre à mal de nombreux adversaires. De façon assez amusante, il mesure 1,70 m, soit quasiment la taille de Napoléon Bonaparte, qui a inspiré son nom.



Kranidos (#408) et Dinoclier (#410)

Deux nouveaux dinosaures rejoignent la grande famille des fossiles, mais il est cette fois-ci impossible de choisir entre les deux. En effet, le Fossile Crâne n'apparaît que dans *Diamant*, et le Fossile Armure dans *Perle*. Du Fossile Crâne renaît Kranidos, un pachycéphalosaure de type Roche qui attaque les ennemis en leur fonçant dessus, son crâne bombé en avant. Il évolue en Charkos, un Pokémon destructeur qui dispose de l'une des meilleures statistiques d'Attaque de tous les Pokémon. Il apprend de puissantes capacités mettant en avant sa protubérance crânienne, par exemple Psykoud'Boul, ou encore l'impitoyable Fracass'Tête. Malgré tout, il reste assez lent et vulnérable. L'autre Pokémon fossile de cette génération, Dinoclier, est au contraire défensif, déjà grâce à ses types Roche et Acier qui lui confèrent neuf résistances au total, sans parler ensuite de ses statistiques, qu'il peut également renforcer durant les combats avec certaines capacités, comme Mur de Fer. Son talent, Fermeté, le protège également des capacités pouvant le mettre K.-O. en un seul tour. Avec leur large collerette, Dinoclier et son évolution Bastiodon rappellent les tricératops. Les deux Pokémon fossiles de la quatrième génération sont donc parfaitement complémentaires, l'un étant focalisé sur l'attaque, et l'autre sur la défense.



Apitrini (#415) et Apireine (#416)

Depuis les premières versions de *Pokémon*, les joueurs étaient habitués à chasser ces petites créatures dans les hautes herbes, sur l'eau ou dans les sombres cavernes. Mais on trouve également des Pokémon à d'autres endroits, comme sous les rochers à éclater dans la deuxième génération, mais aussi dans les arbres, comme on le découvre dans cette quatrième génération. C'est le cas d'Apitrini, drôle de Pokémon constitué de trois abeilles en forme d'alvéoles soudées les unes aux autres depuis leur naissance. Pour débusquer cette bête de type Insecte/Vol, il faut déposer du miel sur certains arbres de Sinnoh et ensuite croiser les doigts pour qu'elle se manifeste. Mais si Apitrini est unique, c'est parce qu'il n'y a que la femelle, bien plus rare que le mâle, qui est capable d'évoluer. Autrement dit, il faut être patient

avant de pouvoir espérer obtenir Apireine, cette élégante reine des abeilles en robe à crinoline alvéolée. Apireine est le Pokémon qui apprend le plus de capacités signatures, c'est-à-dire des capacités qui lui sont réservées : Appel Attak, qui lui permet d'appeler ses Apitrini pour attaquer l'adversaire ; Appel Défense, qui lui permet d'appeler ses Apitrini pour qu'ils forment un bouclier ; et enfin Appel Soins, qui lui permet d'appeler ses Apitrini pour qu'ils la soignent. Autrement dit, comme une véritable reine, Apireine passe surtout son temps à donner des ordres à ses sujets pour qu'ils fassent tout le sale boulot.



Pachirisu (#417)

Dans la famille des rongeurs de type Électrik, Pachirisu se distingue par son aspect particulièrement *kawaii*. Il s'agit d'un adorable petit écureuil à la fourrure blanche rayée de bleu, ou de rose lorsqu'il est chromatique. Sa gourmandise préférée, ce sont bien sûr les baies, qu'il conserve à l'abri dans des souches en les protégeant avec des boules de poils chargées d'électricité statique. Pachirisu n'a pas de statistiques vraiment marquantes : plutôt rapide, comme la majorité des Pokémon Électrik, il dispose d'une Défense Spéciale correcte, mais n'est vraiment pas doué pour l'attaque. Il est un peu plus intéressant pour ses talents, puisqu'il peut notamment disposer de Ramassage, qui lui permet de récolter fréquemment divers objets comme des potions, des Rappels, des Poké Balls, des Capsules Techniques ou même des Super Bonbons, qui permettent de faire gagner un niveau au Pokémon qui le savoure. Pachirisu est également le seul Pokémon incapable d'évoluer ayant le droit de se rendre au Square Paisible, un petit parc au nord d'Unionpolis dans lequel les dresseurs peuvent se promener avec certains de leurs Pokémon libérés de leurs Poké Balls.



Pijako (#441)

Pijako est un petit oiseau de types Normal et Vol qui ressemble à un perroquet arborant une tête en forme de note de musique, ainsi qu'une queue pareille à un métronome. À l'image de ses cousins du monde réel, Pijako est capable d'apprendre des phrases et de les répéter grâce à la capacité Babil, qu'il est le seul à pouvoir apprendre. Cette compétence tire en effet parti du microphone de la Nintendo DS, qui permet au joueur d'enregistrer une courte séquence remplaçant le cri habituel de ce Pokémon. En fonction du volume de l'enregistrement, les chances que Babil rende l'adversaire confus varient : plus l'enregistrement est fort, plus elles augmentent. Depuis la sixième génération, il n'est malheureusement plus possible d'utiliser le microphone de la console pour enregistrer son propre Babil. En

contrepartie, l'attaque rend confus à coup sûr l'adversaire de Pijako. Cette capacité est également l'une des rares à ne pas pouvoir être copiée par la Gribouille de Queulorior.

Spiritomb (#442)

Comme Ténéfix, apparu durant la troisième génération, Spiritomb est un Pokémon de types Spectre et Ténèbres, qui n'avait donc aucune faiblesse avant l'apparition du type Fée lors de la sixième génération. Selon le Pokédex, cette étrange créature est composée de 108 esprits s'échappant sous forme de fumée violette de la fissure d'une pierre énigmatique : la Clé de Voûte. Le nombre 108 correspond également au numéro de ce Pokémon dans le Pokédex Régional de Sinnoh, mais aussi à son poids en kilos, ainsi qu'à ses statistiques de base en Défense et en Défense Spéciale. Il s'agit en fait d'un nombre sacré dans plusieurs religions orientales, qui représente la réalité ultime de l'univers : les chiffres qui le composent symbolisent l'unité (1), le vide (0) et l'infini (8). Le *mâlâ*, chapelet appartenant à la tradition bouddhiste, comprend ainsi 108 perles, qui rappellent les 108 épreuves de Bouddha avant son illumination, les 108 passions que doivent traverser les fidèles au cours de leur vie spirituelle, ou encore les 108 karmas lorsqu'il est utilisé pendant les rites funéraires au Japon. Ce chiffre n'est donc pas lié à Spiritomb par hasard.

Obtenir Spiritomb dans les versions *Perle* et *Diamant* est loin d'être une sinécure, ce dernier ne se trouvant pas dans les hautes herbes. Pour avoir une chance de le capturer, il faut auparavant effectuer une quête plutôt longue. Tout d'abord, il est indispensable de mettre la main sur la fameuse Clé de Voûte, que l'on peut trouver en creusant dans les souterrains, en parlant à un personnage de la Route 208 ou en utilisant le Cherch'Objet à proximité de l'étang de Bonaugure. Direction ensuite le petit puits de la Route 209, où il faut placer la mystérieuse pierre. Après avoir parlé à trente-deux personnes dans les souterrains de Sinnoh, ce qui peut prendre un peu de temps, il faut retourner au puits, où un Spiritomb sauvage apparaît.

Lucario (#448)

Loup bipède Combat/Acier inspiré du dieu Anubis, Lucario est assurément le plus célèbre des Pokémon de la quatrième génération. Il s'agit de l'une des premières créatures de cette génération à avoir été révélée grâce à la série animée, aux côtés de Dimoret, l'évolution de Farfuret, et de Mime Jr., la pré-évolution de M. Mime. Lucario lui-même dispose d'une pré-évolution, le petit Riolu, qui évolue en étant heureux et en gagnant un niveau en plein jour. Capable de ressentir

les auras, il a le don de deviner les pensées et sait parfaitement gérer ses propres émotions. Cela se ressent à travers ses talents : Attention, qui l'empêche d'être apeuré, ou Impassible, qui augmente sa Vitesse à chaque fois qu'il est apeuré. Son talent caché, Cœur Noble, augmente son Attaque lorsqu'il est touché par une capacité Ténèbres, type face auquel il est toutefois résistant. Lucario bénéficie d'une Attaque Spéciale supérieure à son Attaque, ce qui est très peu fréquent avec les Pokémon du type Combat. La sixième génération l'a doté d'une Méga-Évolution, Méga-Lucario, et c'est d'ailleurs à travers ce Pokémon que le principe même de la Méga-Évolution est démontré dans les versions *X* et *Y*, grâce à la championne Cornélia. Particulièrement apprécié à Kalos, Méga-Lucario a même droit à une statue géante le représentant à l'intérieur de la Tour Maîtrise de Yantreizh. Ses remarquables talents de combattant lui ont valu d'apparaître comme personnage jouable dans *Super Smash Bros.* depuis l'épisode *Brawl*.

Motisma (#479)

Bénéficiant de l'alliance unique du type Spectre et du type Électrik, Motisma est un Pokémon constitué d'énergie capable de posséder des appareils électriques. Bien qu'il ne puisse pas évoluer, il peut changer de forme depuis *Pokémon Platine*, et même de type depuis la cinquième génération. Il s'agit d'une créature plutôt rare, qu'on ne trouve pas dans les hautes herbes. Pour l'obtenir dans les versions *Diamant* et *Perle*, il faut se rendre de nuit au Vieux Château, au nord de la Forêt de Vestigion, après avoir récupéré le Pokédex National. Dans ce manoir abandonné se trouvent plusieurs chambres, dont une avec un téléviseur. Si on regarde le programme qui y est diffusé, on fait apparaître un unique Motisma de niveau 15. Assez curieusement, durant cet affrontement, la musique jouée est celle réservée aux Pokémon légendaires, bien que Motisma n'en fasse pas partie.

À partir de la version *Platine*, Motisma a gagné la possibilité de changer de forme en prenant possession de divers appareils situés dans une pièce secrète du repaire de la Team Galaxie, à Vestigion. Au total, ce Pokémon peut revêtir cinq formes différentes en plus de sa forme basique : un réfrigérateur, un four, un lave-linge, une tondeuse et un ventilateur. Au passage, Motisma apprend une attaque en rapport avec l'objet (Blizzard, Surchauffe, Hydrocanon, Tempête Verte et Lame d'Air), qu'il perd s'il change à nouveau de forme. À partir de la cinquième génération, le type Spectre de Motisma change en fonction de l'objet possédé, donnant lieu à des combinaisons aussi exotiques qu'uniques, comme Électrik/Plante ou Électrik/Feu. Cela permet au passage de renforcer les capacités exclusives que peut apprendre Motisma selon la forme qu'il adopte.



Créhelf (#480), Créfollet (#481) et Créfadet (#482)

Le trio légendaire de Sinnoh rompt d'une certaine manière avec la tradition en plusieurs points. Tout d'abord, Créhelf, Créfollet et Créfadet sont tous les trois du même type, Psy. Après Mewtwo, Mew, Lugia, Celebi, Jirachi et Déoxys, voici encore des Pokémon rares de ce type. Et contrairement aux oiseaux, aux chiens et aux golems légendaires, les trois esprits sont ici tout petits : une trentaine de centimètres chacun, soit la taille des Pokémon fabuleux. Ils partagent tous le même talent, Lévitation, qui les rend insensibles aux capacités de type Sol. Chacun d'entre eux incarne une valeur qu'Arceus, le Pokémon créateur, aurait voulu instiller aux humains et aux Pokémon : le savoir pour Créhelf, l'émotion pour Créfollet et la volonté pour Créfadet. Il s'agit d'une référence au Trésor impérial du Japon, trois objets sacrés qui auraient été remis au premier empereur par la déesse Amaterasu, à la valeur symbolique immense. Assez semblables, on distingue principalement les trois esprits par leur couleur : le jaune pour Créhelf, le rose pour Créfollet et le bleu pour Créfadet. Stratégiquement, ils se jouent de façons très différentes : le premier est défensif, le deuxième a des statistiques équilibrées, tandis que le dernier est offensif.

Le scénario des versions *Perle* et *Diamant* s'appuie particulièrement sur les pouvoirs de ce trio légendaire. À Célestia, on apprend grâce à une fresque que ces trois créatures sont capables de tempérer les pouvoirs du Pokémon légendaire que cherche à invoquer la Team Galaxie (Dialga dans *Diamant*, Palkia dans *Perle*). Mais avant de pouvoir l'invoquer, la Team Galaxie a justement besoin du trio légendaire afin de fabriquer une Chaîne Rouge, un objet magique permettant à Dialga et Palkia de conserver leur puissance après avoir été capturés par une Poké Ball. Différents agents de la Team Galaxie se sont donc rendus aux trois lacs de Sinnoh pour capturer les trois esprits. Une fois en possession de la Chaîne Rouge, Hélios a réussi à invoquer et contrôler le Pokémon légendaire aux Colonnes Lances, mettant l'équilibre du monde en péril. Les trois esprits se sont alors manifestés et ont réussi à briser la Chaîne Rouge, libérant le Pokémon légendaire au passage, avant de retourner dans leurs grottes près des lacs. Dans la version *Platine*, Hélios dispose d'une deuxième Chaîne Rouge fabriquée par son scientifique fou, Pluton, ce qui lui permet d'invoquer à la fois Dialga et Palkia. Hélas, Créhelf, Créfollet et Créfadet ne font pas le poids face aux deux Pokémon légendaires réunis, et c'est donc Giratina qui s'est interposé.



Dialga (#483) et Palkia (#484)

À l'image de Lugia et Ho-oh, puis de Groudon et Kyogre, Dialga et Palkia sont les mascottes des versions *Diamant* et *Perle*, respectivement. Dialga, majestueux quadrupède bleu et argent, est de types Dragon et Acier, en référence à la dureté du diamant. Il personnifie le Temps, comme le rappelle sa puissante attaque signature, Hurlle-Temps. Quant à Palkia, bipède blanc et rose de types Dragon et Eau, il incarne l'Espace, et son attaque signature se nomme Spatio-Rift. Après la création physique telle qu'elle était imaginée avec Groudon et Kyogre dans *Rubis* et *Saphir*, la quatrième génération s'intéresse à la création cosmique. Ces deux créatures disposent d'une Attaque Spéciale élevée, et leurs types ne leur confèrent que peu de faiblesses, ce qui en fait des adversaires redoutables. Leur invocation aux Colonnes Lances a d'ailleurs failli causer la fin du monde. Cette puissance peut même être renforcée en les équipant de deux pierres mystiques : l'Orbe Perlé pour Palkia, et l'Orbe Adamant pour Dialga. Ces bijoux, que l'on récupère juste après avoir affronté ces Pokémon légendaires, permettent de renforcer les attaques de leurs types.

Dialga, Palkia et Giratina sont à ce jour les seuls légendaires qu'il est possible d'obtenir dans des œufs, à travers une petite quête uniquement disponible dans *HeartGold* et *SoulSilver*. Si le joueur se rend, dans ces versions, aux Ruines Alpha avec un Arceus niveau 100 obtenu via un événement, il est alors téléporté aux Ruines Sinjoh, au nord de Johto. Là, dans un vieux temple, Cynthia rapporte au héros les légendes entourant Arceus, avant de l'inviter à choisir entre Dialga, Palkia et Giratina. Arceus utilise alors ses immenses pouvoirs pour créer un œuf contenant le Pokémon choisi. Le petit légendaire qui en sortira sera donc de niveau 1, équipé de l'orbe idoine.



Giratina (#487)

Kyogre et Groudon avaient leur Rayquaza, Dialga et Palkia ont leur Giratina. Ce troisième Pokémon légendaire est le seul à être de types Dragon et Spectre. Il s'agit d'une créature violente et cruelle, née du chaos et bannie dans le Monde Distorsion pour son comportement. Dans cet univers parallèle, le temps ne s'écoule pas et l'espace est corrompu. Lorsqu'il apparaît dans notre dimension, Giratina est un gros monstre argenté à six pattes, avec deux ailes noires fantomatiques. Pour l'obtenir dans les versions *Diamant* et *Perle*, le joueur doit se rendre dans la Grotte Retour, dont l'entrée se situe près du quatrième lac de Sinnoh, la mystérieuse Source Adieu, qui n'est accessible qu'après avoir obtenu le Pokédex National. La Grotte Retour est un véritable labyrinthe dont les salles sont générées aléatoirement,

aussi faut-il s'armer de patience et compter un peu sur sa chance avant d'espérer tomber sur le terrible Giratina.

Mascotte de *Platine*, Giratina a obtenu une nouvelle forme dans cette version : sa forme originelle, qui n'apparaît que dans le Monde Distorsion. Alors qu'il était impossible de l'explorer dans *Diamant* et *Platine*, un portail vers cette dimension s'ouvre aux Colonnes Lances lorsque Dialga et Palkia ont été invoqués par Hélios. À l'intérieur de cet endroit étrange où la gravité n'en fait qu'à sa tête, le héros est guidé par Cynthia et par le trio des esprits. Il finit par découvrir Giratina sous sa véritable forme, celle d'un ver, désormais doté du talent Lévitiation qui le protège des attaques de type Sol. Pour pouvoir conserver sa forme originelle en dehors du Monde Distorsion, Giratina doit être équipé de l'Orbe Platiné, qui augmente également ses capacités Dragon et Spectre.



Cresselia (#488) et Darkrai (#491)

La région de Sinnoh compte de très nombreux légendaires. Parmi eux figurent Cresselia et Darkrai, deux Pokémon complémentaires qui incarnent différentes phases de l'astre lunaire, comme l'indiquent les îles sur lesquelles on peut les trouver : Cresselia sur l'Île Pleine Lune, Darkrai sur l'Île Nouvelle Lune. Cresselia est un Pokémon de type Psy, croisement étrange entre un croissant de lune et un oiseau bleu et jaune aux ailes roses. Il s'agit de l'un des rares Pokémon légendaires à avoir un sexe défini : tous les Cresselia sont en effet femelles. À l'image de ses statistiques orientées vers la défense, Cresselia joue un rôle préventif : selon le Pokédex, une seule de ses plumes permet d'éloigner les cauchemars. Dans *Diamant* et *Perle*, il faut d'ailleurs en récupérer une pour soigner le fils d'un marin.

À l'inverse, Darkrai est un Pokémon de type Ténèbres qui provoque des terreurs nocturnes et s'en nourrit. Rapide et doté d'une très bonne Attaque Spéciale, son talent Mauvais Rêve est unique et fait perdre à chaque tour des Points de Vie aux adversaires endormis. Ajoutons à cela sa capacité signature Trou Noir qui permet d'endormir très facilement une cible, ainsi que les capacités Dévorêve ou Cauchemar, et l'on comprend pourquoi il vaut mieux ne pas fermer les yeux face à cette créature de la nuit. Effrayant et néfaste, il joue le rôle du grand méchant dans plusieurs *spin-off*, comme *PokéPark 2*, où il envoûte des Pokémon pour s'en faire des amis, ou encore *Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs de l'Ombre* et *Explorateurs du Temps*, où il est responsable de la corruption des Pokémon légendaires Dialga et Palkia. Darkrai espérait en effet faire basculer le monde des Pokémon dans les ténèbres afin de régner en maître sur les cauchemars. Contrairement à Cresselia, Darkrai n'est pas directement disponible dans les différentes

versions de la quatrième génération : pour pouvoir l'obtenir, il faut en effet compter sur un événement qui permet de débloquent la Carte Membre, ouvrant un mystérieux bâtiment à Joliberges.

Assez étrangement, Cresselia n'a pas bénéficié de l'ajout du type Fée, comme certains autres Pokémon, lors de la sortie de la sixième génération. Pourtant, les capacités de ce type tirent parti des pouvoirs de la Lune, comme Rayon Lune ou le puissant Pouvoir Lunaire. Cresselia incarnant cet astre et partageant avec de nombreux Pokémon de ce type sa rondeur et sa couleur rose, il n'aurait pas été étonnant de le voir devenir Psy/Fée. D'autant plus que le type Fée, contrairement au type Psy, est efficace sur le type Ténèbres de Darkrai, ce qui aurait souligné la capacité de Cresselia à prévenir les cauchemars provoqués par Darkrai.



Phione (#489) et Manaphy (#490)

Manaphy est l'un des Pokémon fabuleux de Sinnoh, et le premier Pokémon légendaire de la quatrième génération à être révélé. Il s'agit d'une petite créature bleutée de type Eau, composée de cet élément à près de 80 %, qui a le pouvoir de se lier d'amitié avec n'importe quel autre Pokémon grâce à son incroyable empathie. La seule façon à ce jour d'obtenir un Manaphy est de terminer une mission spéciale dans l'un des titres de la série *Pokémon Ranger*, ce qui permet ensuite de télécharger un œuf de Manaphy dans l'une des versions de la quatrième génération. L'œuf de Manaphy est d'ailleurs le seul à avoir droit à un *sprite* différent : il est d'un bleu translucide, avec en son centre une sphère rouge et des petits points scintillants. L'autre spécificité de Manaphy, c'est qu'il est le seul légendaire à pouvoir se reproduire. Si l'on place un Manaphy et un Métamorph à la pension, un œuf peut en effet apparaître, d'où sortira un Phione. Ce dernier ressemble beaucoup à Manaphy, mais il n'est pas sa pré-évolution pour autant. Manaphy et Phione sont donc bien deux Pokémon différents, le premier ayant la particularité de pouvoir engendrer le second. À noter que Phione dispose de statistiques moins avantageuses que celles de Manaphy.



Shaymin (#492)

De type Plante, Shaymin fait partie de la grande famille des Pokémon fabuleux, et il est le premier quadrupède à la rejoindre. Il s'agit d'un mignon petit hérisson blanc, dont le dos est couvert d'une mousse verte décorée de fleurs roses. Il s'agit du plus petit légendaire, ne dépassant pas la vingtaine de centimètres, ce qui le rend encore plus adorable. Profondément pacifique, il a le pouvoir de transformer

des zones désertiques en champs de fleurs, ce qui n'est pas sans rappeler un autre Pokémon fabuleux de type Plante, le lutin Celebi. Selon la légende, Shaymin serait lié à la création de Floraville. Auparavant, cette colline fleurie était un endroit désolé où rien ne poussait, jusqu'au jour où une personne a exprimé sa gratitude envers la nature. Depuis, la colline s'est couverte de fleurs, et un fleuriste s'y est même installé. Shaymin, le Pokémon Gratitude, est donc souvent cité comme étant à l'origine de ce prodige. Normalement, il est possible de capturer Shaymin au Paradis Fleuri, une presque île fleurie reliée à la Route 224 par le Passage Marin, un long chemin à travers la mer. Toutefois, pour y accéder, le joueur a besoin d'un objet clef, la Lettre Chen, qui n'a malheureusement jamais été distribuée. À la place, c'est Shaymin qui a directement été offert.

La version *Platine* l'a gratifié d'une nouvelle forme, connue sous le nom de forme Céleste. Pour cela, il suffit d'utiliser une fleur de Gracidée, mais attention : il reprend la forme Terrestre à la nuit tombée, ou bien s'il est gelé par une capacité. Sous sa forme Céleste, Shaymin gagne le type Vol, et ressemble désormais à un petit faon avec un foulard. S'il est plutôt timide sous sa forme de hérisson, sa transformation le rend aussi plus courageux et joueur, et modifie également la répartition de ses statistiques. Il perd en Défense et en Défense Spéciale, mais le voici désormais plus rapide et doté d'une meilleure Attaque Spéciale, ce qui met en valeur son attaque signature, la terrible Fulmigraïne.



Arceus (#493)

Le voici, le seul, l'unique, le véritable dieu des Pokémon, la créature la plus puissante à ce jour : Arceus, le Pokémon Alpha de type Normal. Haut d'un peu plus de trois mètres, et pesant 320 kilos, ce quadrupède à la robe blanche et grise et au port altier rappelle quelque peu le cheval, avec sa longue chevelure/crinière qui flotte au vent. Autour de sa taille se trouve une étrange roue d'or, incrustée de quatre bijoux verts. D'un point de vue stratégique, il s'agit d'un Pokémon équilibré, bon en tout, mais n'excellant nulle part. Avec une somme de 720 pour ses statistiques de base, Arceus mérite bien son titre de dieu Pokémon, puisqu'il surpasse toutes les créatures non méga-évoluées, y compris les Mewtwo, Lugia, Ho-oh, Rayquaza, Dialga, Palkia, Giratina et tous leurs descendants spirituels. Cependant, avec l'arrivée des Méga-Évolutions dans la sixième génération, la suprématie d'Arceus au royaume des statistiques a quelque peu vacillé, puisque cinq créatures ont pu le dépasser. Il s'agit de Primo-Groudon et Primo-Kyogre, avec un total de 770 en statistiques de base, ainsi que Méga-Rayquaza et Méga-Mewtwo sous sa forme X et sous sa forme Y, qui ont tous les

trois droit à un joli 780.

Arceus est également le seul Pokémon doté du talent Multitype, qui lui permet de changer de type en fonction de l'objet qu'il tient. En effet, Arceus peut tirer profit des fameuses Plaques que l'on retrouve dans les souterrains de Sinnoh. Il existe au total dix-sept Plaques différentes, soit une par type en dehors du type Normal (à noter que la Plaque Pixie, permettant à Arceus de prendre le type Fée, est apparue en même temps que ce dernier dans la sixième génération). Cela modifie également le type de l'attaque signature d'Arceus, Jugement. Théoriquement, les joueurs devaient pouvoir le capturer en se rendant à la Salle Originelle, accessible depuis les Colonnes Lances lorsque l'on y joue de la Flûte Azur. Toutefois, la Flûte Azur n'a jamais été distribuée, à l'image de la Lettre Chen permettant d'aller chercher Shaymin. À la place, Arceus a lui aussi été distribué directement aux joueurs en différentes occasions.

En tant que Pokémon démiurge, Arceus occupe une place importante dans la mythologie Pokémon, bien que les jeux ne fassent que rarement allusion à lui. On apprend toutefois que de son immense pouvoir naquirent Dialga et Palkia, à l'origine de la matière, Giratina, incarnant l'antimatière, et le trio des esprits, façonnant la pensée. Selon le Pokédex, Arceus aurait également créé le monde à l'aide de ses mille bras, bien que sa forme physique n'ait que quatre pattes. Parmi les sources d'inspiration ayant donné naissance à cette créature divine, on pourrait donc citer Avalokiteshvara, figure importante du bouddhisme, dont l'une des formes possède mille bras, ou encore les Hécatonchires, divinités de la Grèce Antique, qui en sont dotés d'une centaine. Si les mythes autour d'Arceus sont relativement discrets dans la série principale, on peut toutefois remarquer que Ransei, l'île sur laquelle se déroule *Pokémon Conquest*, adopte sa forme. Ce Pokémon y joue d'ailleurs un rôle particulier, puisqu'il est à la fois l'objet des convoitises du principal antagoniste, Nobunaga, et l'allié du héros.

Glitches, astuces et rumeurs



La porte de surf

Dans la série *Pokémon*, les joueurs ont été habitués à surfer sur le dos de leurs créatures pour traverser les chenaux. Cependant, dans les versions japonaises de *Diamant* et *Perle*, il est possible de surfer sur une porte. Mais attention, pas n'importe laquelle : la porte d'Aaron, le premier membre du Conseil des Quatre de la Ligue de Sinnoh. En effectuant ce *glitch*, le joueur peut pénétrer dans la zone noire entourant la vue intérieure du bâtiment de la Ligue. À partir de là, il

est possible d'accéder à des lieux normalement interdits en comptant le nombre de pas, ce qui est drôlement facilité par la fonction podomètre de la Pokémontre du héros. Grâce à ce *glitch*, on peut donc explorer le Paradis Fleuri et l'île Nouvellelune sans posséder la Lettre Chen et la Carte Membre, et ainsi capturer Shaymin et Darkrai sans passer par les événements Nintendo. Les plus pressés peuvent aussi se rendre directement au Panthéon, histoire de s'épargner quelques combats à la Ligue. Mais attention : s'aventurer dans le vide peut se révéler dangereux ! Certains joueurs se perdent et ne trouvent jamais la sortie. Conscients de ce bug, les développeurs l'ont corrigé pour les versions américaines et européennes de *Diamant* et *Perle*.

Toutefois, il existe une autre manière d'accéder à cette fameuse zone noire, connue en anglais sous le nom de « *tweaking trick* ». En se déplaçant très rapidement à bicyclette à côté du bâtiment de Féli-Télé, il est en effet possible de créer directement cette zone noire. L'opération peut toutefois échouer, avec à la clef un gel de la partie ou bien une zone noire infranchissable, voire un effacement de la sauvegarde. Si le *glitch* fonctionne, on peut alors se promener dans le vide et compter à nouveau les pas. Afin d'empêcher les joueurs d'obtenir les Pokémon fabuleux de cette manière dans la version *Platine*, Shaymin et Darkrai n'apparaissent plus dans le jeu si l'on ne possède pas la Lettre Chen et la Carte Membre. Cela rend de ce fait l'exploitation de ce bug beaucoup moins intéressante.



Une pluie de poussière de diamant

On le sait, les conditions climatiques de Sinnoh sont variables, et il arrive que la pluie et la neige viennent gâcher de belles journées ensoleillées. Ce que l'on sait moins, en général, c'est qu'il est parfois possible d'assister à un spectacle météorologique extrêmement rare, anodin, mais mignon. Tout a commencé par un billet de blog, paru le 10 janvier 2008, écrit par Junichi Masuda lui-même. Le producteur y invitait les joueurs à lancer leur partie de *Diamant* ou *Perle* deux jours plus tard, le 12 janvier, soit le jour de son anniversaire. La petite surprise a eu lieu dans la bourgade de Frimapic, tout au nord de Sinnoh : au lieu de l'habituelle neige, une fine pluie de poussière de diamant tombait sur la ville. Cette modification, purement esthétique, a pu également être observée à d'autres dates symboliques, comme le 29 février, le 22 avril (date de la sortie de *Diamant* et *Perle* aux États-Unis), le 1^{er} mai (Fête du Travail), le 27 juillet (sortie en Europe) ou encore le 20 septembre (annonce de *Pokémon Platine*).

Depuis, la poussière de diamant apparaît dans presque tous les nouveaux épisodes de la saga *Pokémon*. On l'a tout d'abord revue au Mont Argente, l'immense montagne séparant Kanto et Johto dans

HeartGold et *SoulSilver*, les remakes des aventures de la deuxième génération. Dans les versions *Noire* et *Blanche*, ainsi que dans leurs suites *Noire 2* et *Blanche 2*, ce phénomène météorologique peut s'observer le 31 décembre à Flocombe, une ville du nord-ouest d'Unys, près du Mont Foré. À noter que Flocombe héberge l'arène de Glace de la région. Enfin, dans *Pokémon Xet Y*, c'est le jour de l'anniversaire du joueur que se déroule le spectacle. Il faut pour cela se rendre sur le chemin au nord de La Frescale menant à la Caverne Gelée.



Un très mauvais temps

Les versions *Platine*, *HeartGold* et *SoulSilver* ont un léger problème avec le climat, et la météo peut même devenir carrément apocalyptique en raison d'un *glitch*. Les conditions ne se réunissent toutefois qu'assez rarement dans les combats classiques, bien qu'elles soient faciles à reproduire. Cette douloureuse expérience climatique ne peut en effet apparaître que si un Pokémon tombe K.-O. à cause de l'attaque Poursuite au moment où il allait fuir, et qu'une modification de l'environnement a déjà cours, pluie exceptée (comme la tempête de sable, la grêle, la brume et l'ensoleillement, mais cela fonctionne également avec les effets des capacités Brouhaha, Gravité ou Distorsion). Le bug opère alors : les conditions climatiques défilent les unes après les autres entre chaque tour, occasionnant à chaque fois des dégâts aux créatures sur le champ de bataille. Même les Pokémon normalement immunisés aux conditions climatiques grâce à leurs types perdent des Points de Vie. Pour ajouter encore à la confusion, le texte du jeu indique que les Pokémon sont blessés par leur talent. Ainsi, durant cette tempête de fin du monde, un Pikachu sera blessé par son Statik, tandis qu'un Mewtwo souffrira de sa Pression. Et si un Morphéo ou un Ceriflor se trouvent sur le champ de bataille, alors ils passeront leur temps à se transformer en raison de leur talent, obligeant le joueur à éteindre la console pour mettre fin à cette boucle infinie.

Cinquième génération : Blanc, Noir, Blanc 2 et Noir 2 (Nintendo DS)

L'histoire

L'aventure des versions *Noire* et *Blanche* commence à Renouet, un village au sud-est d'Unys. Trois amis inséparables, Bianca, Tcheren et le héros (Ludwig ou Ludvina, selon le sexe choisi par le joueur) reçoivent un cadeau de la part de la Professeure Keteleeria : trois Poké Balls contenant chacune un Pokémon différent ! Les trois amis décident alors de partir à l'aventure et de sillonner Unys afin d'affronter les champions d'arène avant de se frotter à la Ligue. Ils découvrent au passage de nouveaux types de matchs Pokémon, comme les combats triples (principalement dans la version *Blanche*), ou encore les combats rotation (principalement dans la version *Noire*), où trois monstres se relaient pour affronter les adversaires. Tandis que Tcheren désire plus que tout capturer les Pokémon les plus puissants, Bianca se rend compte au cours de son voyage que sa vocation n'est pas de devenir dresseuse de Pokémon, et seul le héros réussira à se frotter au Maître de la Ligue d'Unys. Durant leur périple, les trois amis découvrent également d'autres activités que les combats de Pokémon, comme le très célèbre Music-Hall de Méanville, où les créatures de poche se déguisent et dansent pour divertir le public.

Une étrange troupe sillonne Unys afin de convaincre les dresseurs de se séparer de leurs Pokémon : il s'agit de la Team Plasma. Durant leurs discours pacifistes, les membres de cette organisation soulignent la cruauté des combats Pokémon et dénoncent la servitude que les dresseurs imposent à leurs créatures. Leur but est donc de libérer les Pokémon et de les laisser vivre dans la nature, sans modifier leur habitat ou perturber leurs habitudes. Toutefois, si leur objectif semble tout à fait louable de prime abord, leurs méthodes sont loin d'être irréprochables. Des sbires de la Team Plasma tentent par exemple de capturer un Munna afin de manipuler les habitants d'Ogoesse pendant leur sommeil grâce à sa Brume des Rêves. On ne compte pas non plus les agressions ni les vols de Pokémon, dont Bianca a d'ailleurs fait les frais. Le héros se rend compte rapidement que cette organisation cache ses véritables desseins : elle semble en effet vouloir retrouver un Pokémon Dragon légendaire, comme le prouve le vol du fossile de crâne dans le Musée de Maillard. C'est à la Tour Dragospire que N, le

leader de la Team Plasma, retrouve le fameux Pokémon : Zekrom dans la version *Blanche*, et Reshiram dans la version *Noire*. Le but de ce mystérieux dresseur, considéré comme étant le « roi » de la Team Plasma, est de séparer le monde des humains de celui des Pokémon en utilisant les pouvoirs du dragon de la légende. Toutefois, ce n'est qu'après avoir battu la Ligue Pokémon et découvert l'immense Palais de N que le secret de la Team Plasma est révélé : N n'était finalement qu'un pion, manipulé par Ghetis, l'un des sept Sages de l'organisation. Non content de subtiliser les Pokémon relâchés par les dresseurs pour les réduire en esclavage, Ghetis voulait surtout se débarrasser de tout moyen de résistance pour prendre le contrôle d'Unys. Défait par le héros, il parvient à s'échapper, mais les autres Sages sont interpellés et la Team Plasma essaie de se repentir.

Deux ans plus tard, une nouvelle aventure commence pour le héros Mélis, ou l'héroïne Echo, qui habitent Pavonnay, une ville dans le sud-ouest d'Unys. Bianca, devenue entre-temps l'assistante de la Professeure Keteleeria, confie au personnage incarné par le joueur son premier Pokémon. Matis, ami d'enfance du héros, décide lui aussi de partir sur les routes d'Unys, afin de se frotter à ceux qui ont enlevé le Chacripan de sa petite sœur : la Team Plasma. Car l'organisation n'a pas totalement disparu : deux ans après la défaite de Ghetis, une partie de ses membres se consacre aux bonnes actions, appliquant la philosophie de N, tandis que les autres continuent leurs méfaits. Beaucoup de choses ont changé à Unys en deux ans, et de nouveaux Pokémon sont même apparus dans les hautes herbes. Certains champions d'arène ont également rendu leur tablier : c'est le cas des trois frères Noa, Rachid et Armando, qui préfèrent s'entraîner, d'Aloé, qui abandonne sa carrière au profit de ses recherches archéologiques au Musée de Maillard, ou encore de Zhu, qui se consacre entièrement à sa carrière d'acteur à Pokéwood.

Un nouveau visage semble apparaître à la tête de la nouvelle Team Plasma : le scientifique Nikolai, qui effectue des recherches sur la force des Pokémon. Un des anciens Sages, Lilien, dirige également les troupes et attaque notamment Janusia à l'aide de la Frégate Plasma, un immense aéronef qui utilise le pouvoir du Pokémon légendaire Kyurem pour geler la ville. Tandis que le héros affronte la Team Plasma, il découvre que les ficelles sont une fois de plus tirées par Ghetis dans l'ombre, dont la soif de pouvoir et de vengeance est plus forte que jamais. N réapparaît alors pour tenter de raisonner son ancien protecteur, aveuglé par sa mégalomanie. Mais Ghetis ne compte pas se laisser amadouer, et utilise le Pointeau ADN, un puissant artefact volé à Watson, un champion d'arène. Cet objet ancestral permet d'activer les pouvoirs secrets de Kyurem et de déclencher une « fusion », autrement dit une fusion de Kyurem

avec Reshiram ou Zekrom. Le dragon légendaire de N, différent selon la version, est alors absorbé, et Kyurem revêt sa nouvelle forme, bien plus puissante : Kyurem Blanc ou Kyurem Noir. Pour sauver le Pokémon de N, le héros doit donc affronter la nouvelle forme de Kyurem. Une fois Ghetis vaincu, la nouvelle Team Plasma est cette fois-ci bel et bien dissoute, et le héros peut reprendre son voyage jusqu'à la Ligue Pokémon et devenir le nouveau Maître d'Unys.

L'univers



Unys

Géographiquement, on sait l'archipel de Hoenn et l'île de Sinnoh assez proches des régions de Kanto et Johto, le premier étant plus au sud et la seconde située vers le nord. Unys, en revanche, se situe loin, très loin des régions déjà parcourues dans les versions précédentes. On oublie en effet les terres nippones pour s'évader en Amérique, et plus particulièrement aux États-Unis, dont les développeurs se sont inspirés pour imaginer ce nouveau monde. Unys, à rapprocher de New York, est ainsi une région culturellement très différente des précédentes : on y croise beaucoup moins de villages traditionnels ou typiques. Au contraire : les villes sont bien plus grandes, à l'image de la capitale Volucité, dont les immenses gratte-ciel rappellent Manhattan. L'architecture n'est pas vraiment tournée vers la nature ou l'histoire, mais plutôt vers la technologie et la modernité. On trouve par exemple des infrastructures et des bâtiments inédits dans la série, comme un aéroport, un métro, un parc d'attractions, une vaste zone industrielle ou encore des stades sportifs. Toutefois, cela n'empêche pas cette région de compter quelques monuments historiques, à l'image de la Tour Dragospire, la Tour des Cieux qui abrite un cimetière Pokémon, les Ruines des Abysses perdues dans l'océan, ou encore les vestiges du Château Enfoui, au milieu du désert.

Avec les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, de nouvelles localités apparaissent, notamment au sud-ouest et au nord-est d'Unys. Ces nouvelles villes à explorer offrent un peu plus de variété et renouent quelque peu avec la tradition, offrant même au passage de petits clins d'œil aux anciens épisodes de *Pokémon*. Par exemple, la ville côtière de Papeloa, construite en partie sur des pilotis, fait évidemment penser au village flottant de Hoenn, Pacifiville. À Amaillide se trouve également un ranch où sont élevés des troupeaux de Wattouat, ce qui rappelle bien sûr le Ranch Meumeu situé entre Rosalia et Oliville, à johto. Arpentières, bâtie dans la montagne, est quant à elle un peu plus originale, avec son style architectural inspiré des constructions

traditionnelles mexicaines. Le climat s'est également refroidi entre les versions *Noire* et *Blanche* et les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, comme le prouvent les nouvelles tenues portées par le héros et l'héroïne du jeu pour faire face aux températures plus rudes. Celles-ci seraient dues au légendaire dragon de glace Kyurem, qui se serait écrasé avec une comète au nord-est d'Unys, près de la Grotte Cyclopéenne. On se souvient à cette occasion de la vague de froid qui a touché Sinnoh dans *Pokémon Platine* par rapport aux versions *Diamant* et *Perle*.

Il n'y a pas qu'à travers sa culture et son architecture qu'Unys se distingue des autres régions : le climat y est lui aussi différent. Si les phénomènes météorologiques sont plutôt localisés sur l'archipel tropical de Hoenn et sur l'île frisquette de Sinnoh, Unys profite d'un climat tempéré, et donc de quatre saisons bien marquées qui modifient l'environnement. Le changement le plus visible réside bien sûr dans les paysages, qui offrent toujours de belles surprises pour les yeux. Non seulement la flore et la météo évoluent au fil des saisons, mais quelques Pokémon se font également plus ou moins rares à certains moments de l'année. Aussi, des passages deviennent accessibles grâce aux chemins formés par la neige, tandis que certains dresseurs refusent de mettre le nez dehors quand il fait trop froid. Comme dans notre monde, la durée des journées et des nuits varie en fonction des saisons, ces dernières ne durant qu'un seul mois, au grand bonheur des joueurs désirant profiter régulièrement de chacune, notamment en termes de *gameplay*.

Unys, dont le nom rappelle les mots union et unité, peut être considérée, sous un certain angle, comme une région autonome, qui se suffit à elle-même : on y croise en effet uniquement des Pokémon inédits (du moins, tant que la Ligue n'est pas vaincue), aucun n'étant issu ou même lié aux anciennes générations. En raison de sa modernité, et parce qu'elle est résolument tournée vers l'avenir, la région d'Unys est moins marquée par la mythologie Pokémon que Hoenn ou Sinnoh. Si les légendes y sont moins prégnantes, elles n'en sont pas moins importantes, notamment vers la fin de la partie. On raconte ainsi que les terres d'Unys ont été pendant longtemps ravagées par la guerre, à cause de deux frères jumeaux, les fils du roi, dont les visions semblaient irréconciliables. L'aîné était pragmatique et préférait se confronter à la réalité pour bâtir un avenir solide ; le cadet était un rêveur qui désirait suivre son idéal afin d'imaginer un monde meilleur. Leur unique Pokémon, un dragon fier et féroce déchiré par leur querelle, se sépara alors en deux entités distinctes : d'un côté Zekrom, le dragon noir de la foudre qui symbolise l'idéal, et de l'autre Reshiram, le dragon blanc du feu qui incarne la vérité. Puisqu'aucun des deux dragons ne pouvait prendre l'ascendant sur l'autre, les deux frères conclurent qu'aucune des deux visions du monde n'était

meilleure que l'autre et la guerre prit fin. Hélas, la contrée avait été mise à feu et à sang. L'un des deux frères bâtit alors l'aube d'une nouvelle civilisation, dont il ne reste aujourd'hui que des ruines dans le Désert Délassant, tandis que l'autre disparut. Quant aux deux dragons, ils se transformèrent en petites pierres – le Galet Blanc et le Galet Noir –, l'une se trouvant au Château Enfoui, et l'autre dans la Tour Dragospire.



Jonusio

Au nord d'Unys se trouve la ville de Janusia, dernière étape des dresseurs avant la Ligue Pokémon, puisqu'on y trouve le chemin menant à la Route Victoire, ainsi que la dernière arène de la contrée. Le type consacré dans cette ville est le type Dragon, comme c'est souvent le cas dans les cités anciennes, à l'image d'Ébènelle à Johto, abritant elle aussi la huitième arène de sa région. Mais Janusia, qui tire son nom du dieu romain aux deux visages Janus, occupe une place particulière dans l'univers *Pokémon* : son aspect diffère en effet selon la version à laquelle on joue. Dans la version *Blanche*, l'architecture ancienne rappelle les civilisations précolombiennes, tandis que dans la version *Noire*, elle est totalement futuriste. À l'image de Janus, qui regarde à la fois vers le passé et vers le futur, Janusia offre deux visions du temps très différentes, pour rappeler la dichotomie entre la vérité (l'héritage historique) et l'idéal (le rêve technologique) portée par ces versions. L'arène change également de champion : dans la version *Noire*, il s'agit de Watson, le maire de la ville, et dans la version *Blanche*, il faut affronter sa nièce Iris. Ce n'est pas le seul endroit qui diffère d'une version à l'autre. De la même manière, il existe un lieu exclusif à chacune : la Ville Noire et la Forêt Blanche.

Les versions *Noire 2* et *Blanche 2* conservent cette différence architecturale, mais cette fois-ci, le champion de l'arène Dragon de Janusia est le même dans les deux jeux : Watson joue en effet ce rôle, étant donné qu'Iris est devenue Maître de la Ligue Pokémon d'Unys. Cette ville est également le théâtre d'une attaque de la Team Plasma dans ces nouvelles versions. L'organisation utilise la Frégate Plasma, sa nef volante, pour geler entièrement Janusia grâce aux pouvoirs de Kyurem, bloquant ainsi l'accès à tous les bâtiments en dehors de l'arène et du Centre Pokémon. Suite à un glissement de terrain sur la Route 10 qui mène à la Route Victoire, le passage a été condamné et les dresseurs doivent emprunter un autre chemin pour se rendre à la Ligue d'Unys.



Pokéwood

Au nord de la ville d'Ondes-sur-Mer, qui apparaît dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, se trouve un grand studio de cinéma où dresseurs et Pokémon jouent les acteurs : Pokéwood. Le joueur peut y accéder après avoir vaincu Strykna, la championne de l'arène d'Ondes-sur-Mer, spécialisée dans le type Poison. Zhu, champion de l'arène Glace de Flocombe dans les versions *Noire* et *Blanche*, s'est reconverti dans le cinéma et fait désormais carrière à Pokéwood. Parmi les autres acteurs célèbres, on peut également citer le père de Strykna, ou encore Morgane, la championne de l'arène Psy de Safrania, venue de la lointaine contrée de Kanto. Le joueur a lui aussi la possibilité de se lancer dans le cinéma. Afin de faire ses preuves, il doit d'abord tourner avec des Pokémon de location imposés, mais il gagne ensuite la possibilité de rejouer avec ses propres créatures, sans aucune restriction. En fonction de ses performances, le héros peut débloquent différentes fins pour chaque film : une bonne, une mauvaise, ainsi qu'une fin inhabituelle qui propulsera le Pokémon à l'affiche au rang de célébrité, avec sa propre animation lors de son entrée dans les combats. Parmi les œuvres célèbres, on peut citer *Z comme Zhuman*, *Méga-Monstres*, *Full Metal Cop*, *Romance à Unys*, *Les Envahissants* ou *La femme géante*, dans lesquels on croise des personnages aussi emblématiques que Robokeuf ou Méca Tyranocif (qui n'a aucun lien de parenté avec Méga-Tyranocif).

Les personnages



La Professeure Keteleeria

Dans les versions *Noire* et *Blanche*, et pour la première fois dans la licence *Pokémon*, le héros est pris en main non pas par un Professeur homme, mais une femme. La jeune Professeure Keteleeria enquête sur l'origine des Pokémon, essayant notamment de dater l'apparition de certaines espèces. Elle a ainsi découvert que Tic n'était apparu qu'une centaine d'années auparavant. Cette jeune femme débordante d'énergie et d'enthousiasme est surtout connue pour son incroyable générosité : au début de la partie, elle envoie un joli paquet cadeau contenant trois Poké Balls à Bianca, Tcheren et au héros, pour qu'ils aient chacun leur Pokémon. Plus tard, elle remet aussi au héros un rarissime Œuf Chance, souvent porté par Leveinard, qui permet d'augmenter les points d'expérience des Pokémon qui en sont équipés. Et une fois que le joueur a réussi à obtenir les huit badges d'arène, elle lui confie la célèbre Master Ball. En lui rendant visite à son laboratoire de Renouet, il est également possible d'obtenir trois Capsules Techniques selon le nombre de Pokémon vus dans le Pokédex : Faux-

Chage, Abri et Puissance Cachée. Elle passe donc son temps à faire des cadeaux, mais sait aussi donner de sa personne. Elle se charge ainsi elle-même de montrer au héros comment attraper un Pokémon, et capture pour l'occasion un Ratentif à l'aide de son Chinchidou.

Cette jeune femme est également la fille du Professeur Spruce Keteleeria, désormais à la retraite, que le héros rencontre à Parsemille. Spécialiste en biologie, il améliore le Pokédex pour que ce dernier puisse afficher les différentes formes des Pokémon. C'est également lui qui active le mode Pokédex National après la fin de l'aventure principale. Il n'hésite pas non plus à envoyer sa fille aux quatre coins d'Unys afin d'étudier certaines espèces bien précises, et compléter ainsi ses recherches. Dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, la Professeure Keteleeria délègue plusieurs de ses tâches à sa nouvelle assistante, Bianca, qui parcourt désormais les routes à sa place. Moins présente, elle offre néanmoins des conseils au nouveau héros dès qu'il l'appelle, notamment sur l'évolution des Pokémon, et elle lui remet surtout une fois encore de nombreux cadeaux, de l'Œuf Chance à la Master Ball, en passant par le Permis qui permet d'accéder à la Réserve Naturelle (s'il réussit à compléter le Pokédex Régional), et le Charme Chroma qui facilite les rencontres avec les Pokémon chromatiques (s'il réitère l'exploit avec le Pokédex National). À noter que ses Pokémon ont évolué entre-temps, et qu'elle possède désormais un Pashmilla et un Miradar.



N

N, de son véritable nom Natural Harmonia Gropius, est un personnage ambigu que l'on croise à maintes reprises dans les versions *Noire* et *Blanche*. Il s'agit d'un jeune homme mystérieux, peu prolixe, à la longue chevelure verte et au passé douloureux. Orphelin, il a été abandonné dans les bois, où des Pokémon ont pris soin de lui, avant d'être recueilli par Ghetis, le leader de la Team Plasma, qui a dès lors joué le rôle de père de substitution. Afin de mieux manipuler son fils adoptif, Ghetis l'a cloîtré dans un palais secret construit sous la Ligue par des Pokémon enlevés par la Team Plasma. Les sept Sages se sont ensuite chargés de son éducation, afin d'en faire un monarque parfait, le roi de leur organisation criminelle. Ayant grandi isolé, loin des hommes, auprès de Pokémon abandonnés par leurs dresseurs, N a pu tisser un lien particulier avec ces créatures, ce qui lui permet de les comprendre mieux que quiconque et de communiquer avec elles, mais l'a également conduit à rejeter la société, et particulièrement les dresseurs.

C'est pour ces raisons qu'il défie à de nombreuses reprises le héros des versions *Noire* et *Blanche*, qu'il considère comme un obstacle à sa

mission : libérer tous les Pokémon. Toutefois, à chaque rencontre, les doutes de N grandissent à mesure qu'il prend conscience que les dresseurs comme le héros peuvent traiter leurs créatures avec respect, et que les Pokémon eux-mêmes sont capables de s'attacher à leur maître. Bien décidé toutefois à accomplir la tâche qui lui a été confiée par Ghetis, N se rend à la tour Dragospire pour réveiller le dragon légendaire qui y vit et utiliser ses pouvoirs pour séparer le monde des hommes de celui des Pokémon. Le joueur doit d'ailleurs l'affronter dans son palais, juste après avoir battu le Conseil des Quatre. Après la défaite de N, Ghetis exprime sa profonde déception et dévoile son véritable objectif : affaiblir la population en la privant de ses Pokémon pour mieux prendre le contrôle d'Unys. Une fois Ghetis vaincu, N présente ses excuses au nom de la Team Plasma et décide de parcourir le monde sur le dos de son dragon légendaire. Après ces événements, on ne le revoit plus dans les versions *Noire* et *Blanche*, mais Beladonis nous apprend qu'il a été aperçu avec son Pokémon dans une autre région.

Toutefois, N est de retour à Unys dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*. Deux ans après les épisodes précédents, la Team Plasma subit des guerres intestines entre les partisans de N, œuvrant pour la paix, et ceux de Ghetis, qui tentent une nouvelle fois de conquérir la région par la force. Ayant appris que Ghetis utilise les pouvoirs glacés de Kyurem pour semer la terreur à Unys, N a tenté de le raisonner puis de s'interposer. C'est alors que Ghetis utilise le Pointeau ADN pour faire fusionner Kyurem avec Reshiram ou Zekrom : apparaît donc Kyurem Blanc ou Kyurem Noir, selon la version, que le joueur est obligé d'affronter afin de sauver le dragon de N. Une fois la Ligue vaincue, N retourne dans les ruines de son palais, où il convie le héros à un match amical à l'issue duquel il lui offre son dragon sous sa forme de pierre. Une fois la paix revenue à Unys, N s'installe définitivement dans son vieux palais et propose des combats de Pokémon différents selon la saison.



Ghetis

Ghetis est l'un des sept Sages de la Team Plasma, et se révèle être leur véritable leader, celui qui tire les ficelles en secret et utilise N pour faire écran. C'est un personnage manipulateur et sans scrupules : il n'a pas hésité à conditionner son fils adoptif, N, depuis l'enfance, afin qu'il devienne le roi de la Team Plasma, et à utiliser cette organisation afin de pousser les habitants d'Unys à relâcher leurs Pokémon en les culpabilisant. Particulièrement éloquent, il émaille l'aventure du héros de ses discours mensongers. Le joueur ne l'affronte qu'une seule fois dans les versions *Noire* et *Blanche*, à la toute fin de la

quête principale, juste après avoir vaincu N pour la dernière fois. L'équipe de Ghetis se compose de créatures monstrueuses et puissantes : Frison, Tutankafer, Crapustule, Scalproie, Ohmassacre et Trioxydre, le terrible Pokémon Dragon/Ténèbres. Alors qu'il est appréhendé par Tcheren et Goyah après sa défaite dans le Palais de N, Ghetis parvient à s'échapper grâce au Trio des Ombres, trois ninjas de la Team Plasma qui lui servent de garde rapprochée.

Il réapparaît ensuite dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, où il parvient à rallier une partie de l'ancienne Team Plasma à sa nouvelle cause : geler Unys grâce aux pouvoirs de Kyurem afin de s'emparer de tous les Pokémon de la région et devenir maître du monde. Une fois de plus, il préfère manœuvrer dans l'ombre et laisse Nikolaï, un chercheur Pokémon, se mettre en avant en tant que leader de la nouvelle Team Plasma. Là encore, le joueur ne peut l'affronter qu'une seule fois : après le combat contre Kyurem Blanc ou Kyurem Noir. Son équipe est quasi identique, mais il troque son Frison et son Scalproie pour deux Pokémon de la quatrième génération, Drascore et Coatox. Après cette deuxième défaite cinglante, Ghetis, fou de rage, insulte violemment N, le traitant notamment de monstre, avant de disparaître une fois de plus. Nul ne sait ce qu'il est devenu.

Tcheren

Tcheren est un ami d'enfance du héros des versions *Noire* et *Blanche*, avec qui il a grandi dans la ville de Renouet, aux côtés de Bianca. Ils commencent l'aventure ensemble, sous l'impulsion de la Professeure Keteleeria. Tcheren est l'intellectuel du groupe, féru de Pokémon : il s'intéressait déjà beaucoup à ces créatures avant même de recevoir son *starter*, et n'hésite pas à dispenser ses conseils au fil du voyage. Même s'il ne choisit pas son *starter*, étant donné que le héros et Bianca le font avant lui, il obtient systématiquement le Pokémon de départ qui a l'avantage sur celui du héros. Impatient et obstiné, il n'a qu'un seul rêve : attraper les monstres les plus puissants afin de devenir Maître Pokémon. Son apparente froideur et sa tendance à juger les personnes qu'il rencontre cachent en réalité une certaine sensibilité, ainsi qu'un léger manque de confiance en soi.

Dans *Noire 2* et *Blanche 2*, on retrouve Tcheren à Pavonnay, la ville de départ de ces nouvelles versions. Il y est enseignant à l'école des dresseurs, qui fait également office d'arène, où il est champion. Sa spécialité, ce sont les Pokémon de type Normal, et il se bat avec un Ratentif et un Ponchiot. Comme dans les versions précédentes, il apparaît aux quatre coins d'Unys, offrant à chaque fois quelques conseils. Le nom Tcheren provient du bulgare ч е р е H (*čĕren*), qui désigne la couleur noire et rappelle donc Zekrom, le dragon noir de

l'idéal de cette cinquième génération. Ce personnage en est un écho à travers sa volonté inébranlable de réaliser son rêve de devenir Maître Pokémon.



Bianca

Bianca est elle aussi une amie d'enfance du héros des versions *Noire* et *Blanche*. Comme lui et Tcheren, elle a grandi dans le village de Renouet. Elle choisit son Pokémon de départ juste après le héros, et opte toujours pour celui qui est désavantagé par rapport à celui du joueur en raison de son type. Maladroite et tête en l'air, elle manque de confiance en elle, ce qui ne l'empêche toutefois pas de tenir tête à son père au début de l'aventure lorsqu'il l'empêche d'explorer Unys et de devenir dresseuse Pokémon. S'il tente plusieurs fois de lui barrer la route, il décide finalement d'accepter le choix de sa fille, notamment en raison de l'intervention de la championne d'arène de Méanville, Inezia. Finalement, Bianca se rend compte qu'elle n'est pas faite pour être dresseuse et admet au cours de l'aventure que ses compétences sont inférieures à celles du héros et de Tcheren.

Cependant, sa passion pour les Pokémon reste intacte, au point qu'elle devient l'assistante de la Professeure Keteleeria dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*. C'est elle qui offre au nouveau héros son *starter*. Elle parcourt désormais Unys pour mener des recherches sur différentes espèces, comme Anchwatt ou Heatran. Le prénom Bianca, d'origine italienne, vient de la couleur blanche, ce qui place le personnage en opposition à Tcheren. Cela fait allusion à Reshiram, le dragon blanc de la réalité : Bianca accepte le fait de ne pas être née pour devenir une grande dresseuse, et trouve sa voie à travers son renoncement.



Goyah

Goyah est le Maître de la Ligue d'Unys dans les versions *Noire* et *Blanche*. Bien qu'il n'ait pas l'air si vieux, c'est un dresseur expérimenté, déjà grand-père, qui a beaucoup voyagé afin de fuir son chagrin. En effet, quelques années avant sa rencontre avec le héros, il a malheureusement dû faire face au décès de son Pokémon de départ, atteint d'une maladie. Depuis, sa vision de la vie a basculé : alors qu'auparavant il ne recherchait que la puissance, à l'image de Tcheren, il sait à présent à quel point le lien unissant un dresseur à son équipe est important. C'est pour ces raisons qu'il met en garde Tcheren lorsqu'il le rencontre. Si on le croise à plusieurs reprises durant l'aventure, notamment lorsque l'on affronte la Team Plasma, Goyah est le premier Maître de la Ligue que l'on n'affronte pas

directement à la fin de la quête principale, puisqu'il faut à la place se battre contre N et Ghetis. Lorsqu'il revient à la Ligue après les avoir battus, le joueur peut enfin affronter Goyah après le Conseil des Quatre. Ce dernier possède de puissants Pokémon de la cinquième génération : Frison, Limaspeed, Sorbouboul, Lançargot, Drakkarmin et Pyrax.

Dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, on apprend que Goyah a rendu son tablier : il a cédé sa place de Maître de la Ligue à la jeune Iris, et est retourné s'installer dans son village d'origine, Amaillide. Une fois encore, Goyah essaie de barrer le chemin à la Team Plasma avec l'aide du nouveau héros. Après avoir vaincu le nouveau Maître, le joueur peut se rendre chez Goyah pour l'affronter. Son équipe est légèrement différente : il a troqué Sorbouboul et Drakkarmin pour Guériaigle et Bétochef. Il nous envoie ensuite à la Forêt Blanche ou la Ville Noire, selon la version, où l'on peut affronter son petit-fils, Guajava.



Iris

La jeune Iris est, dans la version *Blanche*, la huitième et dernière championne qu'il faut affronter à Janusia, la ville aux deux visages, avant de se frotter à la Ligue d'Unys. Comme Watson, maire de la ville et champion dans la version *Noire*, c'est une spécialiste des Pokémon de type Dragon. Ils partagent d'ailleurs tous deux la même équipe (Incisache, Drakkarmin et Tranchodon), si ce n'est que tous les Pokémon de Watson sont mâles, tandis que ceux d'Iris sont femelles. Cette jeune fille dynamique et enjouée voue une grande admiration à Cynthia, le Maître de la Ligue de Sinnoh, dont le Pokémon emblématique est Carchacrok, le dragon des sables. Elle lui rend d'ailleurs souvent visite à Vaguelone, dans la villa de Percila. Deux ans après les événements des versions *Noire* et *Blanche*, Iris remplace Goyah en tant que Maître de la Ligue d'Unys, Watson devenant quant à lui le champion de l'arène de Janusia. Son équipe est alors composée d'un Aéroptéryx, d'un Lokhlass, d'un Galéking et de trois dragons : Trioxydre, Drakkarmin et Tranchodon, son Pokémon le plus puissant. Elle est à ce jour, avec Blue, l'un des plus jeunes Maîtres de Ligue de la saga.

Le bestiaire

À l'image de la troisième génération, la cinquième a voulu elle aussi donner un petit coup de jeune à la saga *Pokémon* et surprendre les connaisseurs. Et pour surprendre, elle a surpris : à Unys, on ne trouve

aucun Pokémon des anciennes générations ! Le Pokédex de cette nouvelle région accueille donc 156 créatures inédites, faisant même l'impasse sur la star entre les stars, Pikachu. La coupure est donc encore plus nette que lors de la troisième génération. L'objectif avoué était de mettre tous les joueurs, aguerris comme néophytes, sur un pied d'égalité, et de faire revivre aux plus anciens les sensations de la découverte à chaque nouvelle rencontre, en les privant de leurs repères et de leurs habitudes. De quel type est ce Pokémon ? Comment et en quoi évolue-t-il ? À l'image des créatures de la troisième génération, les couleurs des bêtes de la cinquième se font moins pastel, comme pour mieux coller à l'univers urbain d'Unys. Certains Pokémon de cette génération en évoquent d'autres issus des anciennes, comme la famille Charpenti qui rappelle la famille Machoc (même ratio entre mâles et femelles, même somme pour les statistiques de base et mêmes manières d'évoluer), le petit sac poubelle Miamiasme, cousin de Smogo et Tadmorv, ou encore Trompignon qui se fait passer pour une Poké Ball comme Voltorbe.

D'ailleurs, avant que l'on sache que les Pokémon d'Unys n'étaient pas liés à ceux des générations précédentes, de nombreux fans en prenaient certains pour de nouvelles évolutions, en raison de leur grande ressemblance. C'est par exemple le cas de Mamanbo, que l'on croyait être l'évolution de Lovdisc (deux poissons roses en forme de cœur), ou le bison Frison, que l'on imaginait lié au taureau Tauros. Toutefois, les herbes d'Unys ne sont pas aussi imperméables aux anciens qu'elles voudraient nous le faire croire. Après avoir battu la Ligue et terminé l'intrigue principale des versions *Noire* et *Blanche*, une véritable déferlante de Pokémon s'abat sur la région : les herbes hautes se peuplent de créatures provenant de Kanto, Johto, Hoenn et Sinnoh, qu'il est possible d'attraper pour compléter le Pokédex National. D'ailleurs, dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, qui se déroulent deux ans après les précédentes, le Pokédex Régional a bien changé et compte désormais 301 espèces différentes, dont près de la moitié sont issues des générations précédentes.

Créatures célèbres



Victini (#494)

Pour la première fois dans l'histoire du jeu *Pokémon*, un Pokédex Régional ne commence pas par un *starter* Plante, ni même par un *starter* tout court, mais par un Pokémon fabuleux. Victini, le Pokémon #000 du Pokédex d'Unys, vient ainsi avant le trio habituel. De types Psy et Feu, il s'agit d'un petit Pokémon jovial doté de grandes oreilles

en forme de V, qui aime beaucoup faire le signe de la victoire avec ses tout petits doigts. Et pour cause : l'animal est réputé porter chance lors des combats et faciliter la victoire. Au-delà de cette légende, Victini dispose de deux attaques signatures particulièrement utiles. La première, Incendie, est une puissante capacité de type Feu qui a une chance sur trois de brûler l'adversaire. La seconde, Coup Victoire, est tout simplement dévastatrice : il s'agit de la troisième capacité la plus puissante de tout le jeu, qui ne met pas K.-O. l'utilisateur, contrairement aux deux premières (Explosion et Destruction), mais se contente de réduire sa Défense, sa Défense Spéciale ainsi que sa Vitesse. Toutefois, Victini ne peut pas apprendre naturellement cette capacité. Seuls les Victini distribués lors d'événements Nintendo la possèdent, de même que le Rayquaza offert pour les quinze ans de la licence *Pokémon*.

De façon plus traditionnelle, il est possible de capturer Victini grâce à l'obtention du Pass Liberté lors d'une distribution officielle. Cet objet en poche, le héros peut se rendre au port de Volucité pour prendre un bateau pour l'Île Liberté, dont le nom est bien sûr un clin d'œil à la statue éponyme. Là-bas, il faut d'abord se débarrasser des sbires de la Team Plasma qui ont envahi les lieux, puis rejoindre le phare au milieu de l'île. Un petit Victini de niveau 15 se cache en effet au sous-sol. Dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, le joueur n'a pas besoin d'avoir un Pass Liberté pour se rendre sur l'Île Liberté. S'il explore le sous-sol du phare avec un Victini dans son équipe, celui-ci, tout jovial, va sortir de sa Poké Ball pour inspecter les lieux et sautiller de joie.

Vipélierre (#495), Gruikui (#498) et Moustillon (#501)

La cinquième génération nous donne le choix entre trois nouveaux *starters* : le serpent feuillu de type Plante Vipélierre, le cochon colérique de type Feu Gruikui et la petite loutre de type Eau Moustillon. Vipélierre est donc un serpent très agile à la queue terminée par des feuilles. Particulièrement intelligent, on peut toutefois lui reprocher son arrogance. Il évolue en Lianaja, puis en Majaspic, un serpent royal long de plus de trois mètres, ce qui en fait le plus grand des Pokémon de type Plante. On prétend que son regard peut paralyser ses proies de frayeur, ce qui rappelle le légendaire basilic des légendes occidentales. Majaspic ne se donne vraiment au combat que s'il estime son adversaire digne de lui : il préfère en effet ignorer les ennemis faibles, mais se montre particulièrement hargneux envers les créatures les plus puissantes. Du point de vue de la répartition de ses statistiques, Majaspic est assez atypique : il s'avère rapide, mais est davantage tourné vers la défense que vers l'attaque.

Gruikui est un cochon orange et noir avec une queue en tire-bouchon et de très longues oreilles. Très friand de baies, il crache des boules de feu par le groin pour les griller. À l'image de Poussifeu et Chimpenfeu, Gruikui gagne le second type Combat en évoluant en Grotichon. Il en profite également pour se tenir debout sur ses pattes postérieures, exhibant fièrement son allure de lutteur. Il évolue ensuite en Roitiflam, un cochon bedonnant au col enflammé dont l'aspect évoque les catcheurs. Malgré son gros ventre qui pourrait amortir les coups, Roitiflam ne dispose pas d'une bonne Défense. Il compense toutefois avec son Attaque élevée et son grand nombre de Points de Vie ; il est d'ailleurs le Pokémon de départ qui en possède le plus. Gruikui et ses évolutions sont également les seuls Pokémon à apprendre la capacité Tacle Feu, dont la puissance varie selon le poids des deux combattants : plus l'adversaire est léger, plus l'attaque sera dévastatrice. Du haut de ses 150 kilos, Roitiflam a effectivement de quoi effrayer les petits Pokémon.

Moustillon est une loutre à la fourrure blanche et bleue qui accroche sur son ventre un petit coquillage tranchant, appelé « coupillage », qui lui sert autant à combattre qu'à découper sa nourriture. Mateloutre, son évolution, possède quant à lui deux coupillages : un sur chaque flanc. Ces Pokémon suivent un entraînement rigoureux afin de maîtriser d'élégantes techniques d'escrime. La dernière évolution de la famille de Moustillon se nomme Clamiral. Contrairement aux précédentes, Clamiral n'est pas bipède. Il s'agit d'un gros lion de mer bleu portant sur la tête un coquillage hérissé de pointes acérées. Il dissimule également des lames dans les fourreaux de ses pattes antérieures, qu'il n'hésite pas à dégainer en cas de danger. Clamiral compte avant tout sur son Attaque Spéciale pour terrasser ses adversaires.

Munno (#517) et Mushana (#518)

Munna et son évolution Mushana ressemblent à deux petits cochons roses qui lévitent dans le ciel. Ils sont tous deux de type Psy, et sont particulièrement liés aux rêves. Mushana, le Pokémon Rêveur, est d'ailleurs toujours en train de dormir. Leur aspect et leurs pouvoirs rappellent d'ailleurs quelque peu Soporifik et Hypnomade, deux autres Pokémon Psy de la première génération, capables d'endormir leurs adversaires et de dévorer leurs songes. Pour l'anecdote, dès les premières versions de *Pokémon*, un personnage sur la Route 10 de Kanto souhaitait rencontrer une créature rose à motifs floraux : bien des années plus tard, Munna apparaît et correspond à cette description. Munna et Mushana produisent une étrange fumée rose, appelée Brume des Rêves, aux propriétés étonnantes. Au début de

l'aventure dans les versions *Noire* et *Blanche*, Oryse, une scientifique vivant à Ogoesse, demande d'ailleurs au héros de lui ramener ces précieuses volutes pour sa nouvelle invention. La jeune femme a en effet mis au point une machine matérialisant les rêves des Pokémon grâce à cette fumée. S'il le souhaite, le joueur peut ainsi déposer un Pokémon chez Oryse pour qu'il s'endorme, lui permettant ainsi d'accéder au *Pokémon Dream World*.

Le *Pokémon Dream World* est une fonctionnalité exclusive des jeux de la cinquième génération, accessible en ligne depuis le site officiel des versions *Noire* et *Blanche*, puis *Noire 2* et *Blanche 2*. Ce monde onirique est constitué de petites îles flottant dans le ciel et reliées entre elles par des nuages. On peut s'y consacrer à différentes activités, comme décorer sa maison, planter et récolter des baies, échanger des objets avec les autres joueurs, explorer l'Île des Rêves (pour trouver des objets ou rencontrer des Pokémon), ou bien encore s'adonner à des mini-jeux. À la fin de chaque petite aventure, le joueur peut décider de garder un Pokémon et de le transférer dans sa cartouche. Les créatures rencontrées sont en outre pour la plupart introuvables à Unys, et elles peuvent disposer de leur talent caché plutôt que d'un talent habituel. Il s'agit d'ailleurs de la seule façon de gagner un Pokémon avec un talent caché dans la cinquième génération.



Nanméouïe (#531)

Depuis la première génération, quand on pensait à un Pokémon mignon de type Normal avec un grand nombre de Points de Vie, on pensait forcément à la très serviable Leveinard. Tellement serviable qu'elle joue très souvent, dans la série animée, le rôle d'assistante auprès des infirmières des Centres Pokémon. Leveinard est en effet capable de soigner les autres Pokémon grâce aux délicieux œufs qu'elle promène dans sa poche ventrale. Mais comme on ne trouve aucun ancien Pokémon à Unys (du moins avant de battre la Ligue), il fallait bien trouver quelqu'un du coin pour s'en charger. Ce Pokémon affable, c'est Nanméouïe, tout aussi mignon et tout autant Normal que Leveinard. Cette jolie créature rose et crème aux grands yeux bleus mesure un peu plus d'un mètre. Grâce à ses longues antennes juste en dessous de ses grandes oreilles, Nanméouïe peut ausculter les Pokémon et les gens, et tout savoir de leur état de santé. Il peut même « écouter » les œufs Pokémon et deviner quand ils vont éclore. Ses deux talents rappellent d'ailleurs sa fonction d'infirmier : Cœur Soin, qui lui permet de soigner les altérations d'état de ses alliés lors des combats doubles ou triples, et Régé-Force, qui le restaure dès qu'il est renvoyé au combat.

Bien qu'il peuple quasiment tout Unys, Nanméouïe n'en est pas moins un Pokémon relativement rare : on ne le trouve en effet que dans certaines cases, où l'herbe remue. Il présente néanmoins un grand intérêt pour les dresseurs dans les versions *Noire* et *Blanche* : une fois mis K.-O., il dispense en effet beaucoup plus de points d'expérience que les autres Pokémon. À ce jour, Nanméouïe est également le seul Pokémon de la cinquième génération capable de méga-évoluer. On a pu effectivement découvrir Méga-Nanméouïe dans les versions *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*, où l'inspecteur Beladonis confie au héros la précieuse Nanméouïte. Une fois méga-évolué, Nanméouïe, d'un magnifique blanc irisé, dispose de défenses renforcées. Combinées à ses Points de Vie élevés, elles lui permettent d'opposer une résistance efficace à de nombreux adversaires. Il gagne également au passage un second type, le type Fée, qui se marie particulièrement bien avec son aspect mignon.



Carapagos (#564) et Arkéapti (#566)

Les fossiles de la cinquième génération se trouvent dans le Château Enfoui, au beau milieu du Désert Délassant, là où l'un des deux frères de la légende a voulu fonder sa nouvelle civilisation après la guerre l'ayant opposé à son jumeau. Le joueur doit cette fois-ci choisir entre le Fossile Plaque et le Fossile Plume, puis les ramener au Musée de Maillard, où se trouve une équipe de scientifiques capable de recréer des Pokémon anciens. Le Fossile Plaque permet de ramener à la vie Carapagos, une tortue de mer bleutée, de types Eau et Roche. Ce Pokémon évolue ensuite en Mégapagos, énorme tortue bleutée, dévorant jusqu'aux os de ses proies grâce à sa mâchoire puissante, selon le Pokédex. Il compense sa lenteur par son Attaque élevée et surtout par son impressionnante Défense, qui lui permet d'encaisser de nombreux coups. Le Fossile Plume permet quant à lui d'obtenir un lointain cousin de Ptéra, Arkéapti. Bien qu'il soit de types Roche et Vol, ce jeune archéoptéryx est incapable de voler et préfère sauter de branche en branche. On dit de lui qu'il est l'ancêtre de tous les Pokémon oiseaux. Il évolue en Aéroptéryx, plus doué pour la course que pour le vol. Pour contrebalancer leurs statistiques d'Attaque Spéciale et surtout d'Attaque très élevées, Arkéapti et Aéroptéryx sont handicapés par leur talent Défaitiste, qui divise ces statistiques par deux dès que leurs Points de Vie passent sous la barre des 50 %. En combat, ces Pokémon se doivent donc de taper vite et fort.



Zorua (#570) et Zoroark (#571)

Zoroark fut le tout premier Pokémon de la cinquième génération à

être révélé, d'abord sous forme de silhouette lors de l'émission hebdomadaire dédiée à *Pokémon* en février 2010, puis totalement le mois suivant, aux côtés de Zorua, sa pré-évolution. Zoroark est un renard bipède à la fourrure noire, affublé d'une longue chevelure pourpre, tandis que Zorua n'est qu'un petit renardeau noir qui ne marche encore qu'à quatre pattes. Tous deux sont de type Ténèbres, mais ils se font surtout remarquer par leur talent unique : Illusion. Pour se protéger, selon le Pokédex, Zorua et Zoroark prennent l'apparence d'autres Pokémon, ou même d'êtres humains. Concrètement, lorsqu'on les envoie au combat, ils copient l'aspect et le nom du dernier Pokémon de l'équipe. En revanche, leur type, leurs capacités et leur niveau ne changent pas. L'adversaire n'a aucun moyen de découvrir la supercherie, mais l'illusion se brise dès que Zorua ou Zoroark sont touchés par une attaque. L'une des astuces consiste par exemple à pousser l'ennemi à utiliser une capacité Psy, à laquelle les renards polymorphes sont immunisés grâce à leur type Ténèbres. Il suffit pour cela de prendre l'aspect d'un Pokémon de type Poison ou Combat. Ce pouvoir de métamorphose est associé au célèbre *kitsune*, le renard folklorique japonais à neuf queues (ayant déjà inspiré Goupix et Feunard lors de la première génération), capable lui aussi de se transformer pour jouer des tours aux hommes. Zorua et Zoroark ne sont disponibles dans les versions *Noire* et *Blanche* que si le joueur a transféré le Celebi ou les chiens légendaires chromatiques événementiels distribués lors de la quatrième génération.

Vivaldaim (#585) et Haydaim (#586)

Afin d'illustrer l'arrivée des saisons dans les versions *Noire* et *Blanche*, l'équipe de développement a imaginé une famille de Pokémon qui changerait de forme au fil des saisons. Ces créatures, ce sont Vivaldaim, un petit daim fleuri de types Normal et Plante, et son évolution Haydaim, un cerf à la ramure faite de branchages. En fonction de l'époque de l'année à laquelle on les croise, leur aspect diffère. Au total, il existe donc quatre formes de Vivaldaim, et autant pour Haydaim. Selon la saison, les Vivaldaim changent de couleur : ils sont roses au printemps, verts en été, orange en automne et marron en hiver. Quant aux Haydaim, les changements concernent leur ramure et la fourrure de leur poitrail. Au printemps, leurs bois sont fleuris, puis couverts de feuilles vertes en été et rousses en automne, et ils sont blancs en hiver, assortis à la magnifique toison qui pousse pour les protéger du froid. Une fois attrapés par un dresseur, Vivaldaim et Haydaim ne changent plus de forme malgré la saison, sauf s'ils se trouvent dans l'équipe du joueur au moment même où la nouvelle saison est annoncée.

Emolga (#587)

Le lointain cousin de Pikachu à Unys s'appelle Emolga, un charmant petit écureuil volant de types Électrik et Vol, à la fourrure blanche, noire et jaune. Sa tête rappelant quelque peu celle de Pachirisu, de nombreux fans ont imaginé qu'il s'agissait de son évolution lorsqu'il a été dévoilé. Comme ses aînés, il produit l'énergie électrique dans ses bajoues avant de la relâcher sous forme d'éclairs. Grâce à son type Vol, il est immunisé au type Sol, l'unique faiblesse des Pokémon Électrik. Toutefois, il est vulnérable aux attaques de type Roche et de type Glace. Emolga est un Pokémon assez discret, que l'on ne rencontre que très rarement dans la nature. Dans les versions *Noire* et *Blanche*, il apparaît sur différentes routes dans les herbes mouvantes. Mieux vaut donc s'armer de patience pour espérer le croiser. À noter qu'Inezia, la championne de l'arène de Méanville experte en Pokémon Électrik, en possède deux dans son équipe lorsqu'on l'affronte.

Anchwatt (#602), Lampéroie (#603) et Ohmassacre (#604)

Ténéfix, apparu dans la troisième génération, et Spiritomb, issu de la quatrième, avaient la particularité de n'avoir aucune faiblesse grâce à l'alliance de leurs types Spectre et Ténèbres, du moins jusqu'à l'arrivée du type Fée lors de la sixième génération. À Unys, on ne croise pas de Pokémon Spectre/Ténèbres, mais il existe pourtant toute une famille de Pokémon sans faiblesse : celle d'Anchwatt, le petit poisson électrique, qui évolue en Lampéroie puis en Ohmassacre. Tous les trois n'ont qu'un seul type, le type Électrik, mais ils possèdent également le talent Lévitacion (et aucun talent caché, contrairement à la grande majorité des Pokémon), qui les immunise à leur unique faiblesse : le type Sol. De ce fait, Anchwatt et ses évolutions sont à ce jour les seuls Pokémon n'ayant aucune faiblesse depuis l'apparition du type Fée. Pour se débarrasser de cette immunité, les adversaires peuvent utiliser certaines capacités, comme Gravité, Échange, Anti-Air, Suc Digestif ou Rayon Simple, ou bien mettre à profit certains talents, comme Brise Moule, Turbobrasier ou Téra-Voltage. Si Anchwatt est plutôt faiblard et ne peut apprendre que quatre capacités, rappelant quelque peu Magicarpe, Lampéroie et Ohmassacre se révèlent bien plus dangereux. Ghetis, le leader de la Team Plasma, l'a d'ailleurs très bien compris et possède un Ohmassacre dans son équipe.

Funécire (#607), Mélancolux (#608) et

Lugulabre (#609)

Le petit Funécire est une adorable petite bougie dont la mèche est consumée par une flamme bleue. Enfin, adorable, il faut le dire vite : il fait semblant de guider les gens à l'aide de sa lumière, mais c'est pour mieux les perdre et aspirer ensuite leur énergie vitale. L'une des sources d'inspiration pour cette créature sont les *hitodama*, l'équivalent du feu follet en Extrême-Orient : des âmes humaines errant la nuit sous l'apparence de petites flammes. Dans certaines régions japonaises, on prétend que ces fumerolles attirent les humains, afin qu'ils se perdent, pour les conduire à la mort. Funécire évolue d'abord en Mélancolux, une lanterne dévoreuse d'âme qui erre près des hôpitaux à la recherche de défunts frais, selon le Pokédex. Soumis aux radiations d'une Pierre Nuit, Mélancolux évolue enfin en Lugulabre, un chandelier dont les flammes condamnent les trépassés à l'errance éternelle. Redoutable, il possède l'une des meilleures statistiques d'Attaque Spéciale. Ces Pokémon effroyables sont également les seuls partageant à la fois les types Spectre et Feu.



Cobaltium (#638), Terrokium (#639), Viridium (#640) et Keldeo (#647)

Le premier trio légendaire de la cinquième génération cache en réalité un quartet : s'il est possible d'attraper Cobaltium, Terrakium et Viridium dans les jeux, le petit Keldeo, qui se trouve un peu plus loin dans le Pokédex, ne peut être obtenu que grâce à une distribution événementielle. Présentés comme des justiciers, ces quadrupèdes cornus sont inspirés des héros du roman *Les Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas. En conséquence, ils apprennent des techniques liées au maniement de l'épée, comme Danse-lames ou Lame Sainte, qui était leur capacité signature dans la cinquième génération. Ils partagent également le même second type, Combat, ainsi que le talent Cœur Noble, qui les rend plus forts lorsqu'ils subissent une attaque de type Ténèbres. On dit de ces créatures qu'elles protègent les autres Pokémon, n'hésitant pas à se battre avec les humains s'il le faut. Selon la légende, ils auraient sauvé un grand nombre de leurs congénères lors d'un incendie de forêt dévastateur. Fâchés avec les hommes, ils n'acceptent d'être attrapés que par les dresseurs au cœur pur. Comme l'explique d'ailleurs un personnage dans la Grotte de Parsemille, où se trouve Cobaltium, la capture de ces Pokémon symbolise leur réconciliation avec les humains.

Calme et inflexible, de premier type Acier, Cobaltium s'inspire d'Athos, l'aîné du groupe dans le roman de Dumas. Son corps bleuté, dont la forme évoque l'antilope, est recouvert d'une fourrure blanche

sur le poitrail. Il peut compter sur sa bonne Défense et ses résistances pour encaisser les coups. Costaud et massif, de premier type Roche, Terrakium joue le rôle de Porthos, le plus fort des trois mousquetaires. En toute logique, ce Pokémon qui ressemble à un gros bœuf gris est donc doté d'une Attaque élevée. Agile et élégant, de premier type Plante, Viridium partage avec Aramis son adresse exceptionnelle et sa préciosité. Semblable à un cerf vert, il mise avant tout sur sa Défense Spéciale. Enfin, le jeune d'Artagnan est incarné par le petit Keldeo, dont le premier type est Eau. Il s'agit d'un poney beige à la crinière rousse, arborant une corne, capable de galoper sur l'eau. Volontaire et enjoué, sa spécialité est l'Attaque Spéciale. Dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, Keldeo peut changer de forme si le joueur interagit avec la roche du Bois du Serment. Là, le Pokémon se remémore son entraînement avec les trois autres justiciers, et se souvient de sa capacité signature *Lame Ointe*. Tant que cette technique fait partie de sa palette, Keldeo reste sous sa forme *Décidé*, dont les changements sont purement esthétiques (le principal étant sa corne, plus grosse sous cet aspect).

Boréos (#641), Fulguris (#642) et Démétéros (#645)

Le deuxième trio légendaire de la cinquième génération est lui aussi atypique : pour espérer capturer Démétéros, il faut en effet avoir attrapé au préalable Boréas et Fulguris. Ces trois génies, séparés dans le Pokédex, sont inspirés de *kamis*, divinités japonaises du shintoïsme. Se déplaçant sur des nuages, ils maîtrisent les conditions climatiques. Boréas, le génie vert, est inspiré de Fujin, le *kami* du vent, et a donc le pouvoir de créer d'énormes tempêtes. Il s'agit du premier, et pour l'instant unique, Pokémon avec Vol pour seul type. Fulguris, le génie bleu de type Électrik/Vol, contrôle les éclairs à l'image de Raijin, le *kami* de la foudre. En raison des nombreux incendies qu'il provoque, il a mauvaise réputation. Boréas et Fulguris errent sur les routes d'Unys : le premier dans la version *Noire* et le deuxième dans la version *Blanche*, après que le joueur a écouté le conte ancien d'une vieille dame sur la Route 7. Alors que Boréas et Fulguris dévastaient la contrée d'Unys dans une époque reculée, Démétéros est apparu pour les arrêter. Pour le remercier, les habitants d'Unys ont bâti un autel en son honneur : l'Autel Abondance sur la Route 14. Si le joueur s'y rend avec Boréas et Fulguris dans son équipe, alors Démétéros apparaîtra. Inspiré d'Inari, le *kami* de la fertilité, Démétéros est le génie orange qui favorise les moissons. Il tire son pouvoir du vent et de la foudre, donc des éléments contrôlés par les deux autres génies. Ce Pokémon alliant le type Sol au type Vol a des statistiques un peu plus élevées

que celles des autres membres du trio.

De nouvelles formes pour Boréas, Fulguris et Démétéros sont apparues dans le jeu *RAadar Pokémon* : les formes totémiques. Les trois génies quittent leur nuage pour prendre un aspect plus animal : Boréas devient un grand oiseau, Fulguris ressemble à un dragon, tandis que Démétéros prend l'aspect d'un tigre. Il n'est possible d'obtenir ces nouvelles formes dans la cinquième génération qu'en transférant ces créatures vers les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, où elles sont absentes. Afin de faire passer les trois génies de leur forme totémique à leur forme avatar, il faut utiliser le Miroir Sacré, un objet rare et précieux. Nul ne sait sous quelle forme Boréas et Fulguris sévissaient lorsqu'Unys était la proie des orages et des tempêtes.

Reshirom (#643) et Zekrom (#644)

À l'image de *Perle* et *Diamant*, les Pokémon emblématiques des versions *Noire* et *Blanche* sont deux dragons. La version *Noire* a pour mascotte Reshiram, un dragon blanc qui crache des flammes, tandis que la version *Blanche* met à l'affiche Zekrom, un dragon noir qui génère de l'électricité. Ces deux Pokémon seraient issus de la même créature, littéralement déchirée entre les frères jumeaux qui mirent Unys à feu et à sang bien des siècles avant l'aventure contée dans les jeux. Inspirés du yin et du yang, ils incarnent des forces opposées : Zekrom symbolise l'idéal, le rêve inatteignable vers lequel on tend, tandis que Reshiram personnifie la réalité, une vérité qu'il faut accepter pour aller plus loin. À la fin de la guerre fratricide, les deux dragons se sont changés en pierres, l'une reposant au sommet de la Tour Dragospire, et l'autre étant entreposée au Musée de Maillard après avoir été récupérée au Château Enfoui. Ce n'est que durant l'aventure vécue par le héros des versions *Noire* et *Blanche* qu'ils reprennent vie. Chacun de ces deux dragons possède deux capacités signatures, dont une qu'ils peuvent transmettre à Kyurem lorsqu'ils fusionnent avec lui dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*. Zekrom apprend Éclair Croix (que Kyurem Noir peut maîtriser), ainsi que Charge Foudre, l'attaque de type Électrik la plus puissante à ce jour. De son côté, Reshiram apprend Flamme Croix (que Kyurem Blanc peut maîtriser), ainsi que Flamme Bleue. Lorsque Flamme Croix et Éclair Croix sont utilisées conjointement, leur puissance est renforcée, et les effets sont donc dévastateurs.

Kyurem (#646)

Kyurem est un terrible dragon gelé dont le corps est incomplet, comme le prouve son asymétrie : son aile droite est notamment

beaucoup plus petite, et l'une de ses cornes semble cassée. Selon la légende, il attend qu'un dresseur partage avec lui son idéal ou sa vérité pour montrer sa véritable nature. Sous sa forme normale, il est étrangement moins puissant que Reshiram et Zekrom, ce qui est un cas unique dans la série lorsqu'on le compare à Rayquaza, Giratina ou Zygarde. On peut le trouver dans la Grotte Cyclopéenne, au nord-est d'Unys, non loin de la ville d'Entrelasque. Une rumeur court d'ailleurs parmi les habitants : on raconte qu'un horrible fantôme vit près du cratère à l'orée de la ville, et qu'il dévore les humains et les Pokémon qui s'aventurent alentour pendant la nuit. Le cratère aurait été causé par une météorite, qui aurait amené avec elle le terrible monstre. C'est pour cette raison que la ville d'Entrelasque, fortifiée et entourée de remparts, a instauré un couvre-feu. Légende ou réalité, nul ne sait si Kyurem vient véritablement de l'espace, ni si toutes les disparitions peuvent véritablement lui être imputées. De types Dragon et Glace, il exhale un souffle si froid qu'il en a été lui-même gelé. Sa capacité signature, Ère Glaciaire, a d'ailleurs la capacité de réduire à coup sûr la Vitesse de ses adversaires, en plus de leur infliger des dégâts.

Dans les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, on découvre que Kyurem dispose de deux autres formes grâce à un ancien artefact, le Pointeau ADN, gardé par Watson, maire de Janusia et champion de l'arène Dragon. Grâce à cet objet, on peut déclencher une « fusion » de Kyurem avec l'un des deux autres dragons légendaires de la cinquième génération, Reshiram et Zekrom. Kyurem peut ainsi devenir Kyurem Blanc et Kyurem Noir, les mascottes respectives des versions *Blanche 2* et *Noire 2*. Sous ces nouvelles formes, Kyurem est plus puissant et la répartition de ses statistiques diffère : Kyurem Blanc dispose d'une Attaque Spéciale hallucinante, tandis que Kyurem Noir est doté d'une Attaque monstrueuse. Bien qu'il ne change pas de type en fusionnant avec Reshiram ou Zekrom, Kyurem s'approprie néanmoins leurs pouvoirs grâce aux deux nouvelles capacités signatures qu'il peut apprendre. Kyurem Blanc peut ainsi utiliser le terrible Feu Glacé, une technique de type Glace capable, paradoxalement, de brûler l'adversaire. La capacité de Kyurem Noir, Éclair Gelé, fonctionne de façon similaire, sauf qu'elle peut paralyser la cible. Bien que certains Pokémon semblent résulter de la fusion entre diverses créatures, comme Smogogo, Magnéton ou Cliticlic, Kyurem est actuellement le seul réellement capable de fusionner dans les RPG de la série.

Meloetta (#648)

Meloetta est un petit Pokémon fabuleux de types Normal et Psy, intimement lié à la musique. Bien qu'il soit asexué, il possède des caractéristiques féminines. Sa longue chevelure verte ressemble à une

portée, en musique : on y retrouve les lignes et les traits, ainsi que des points bleutés faisant office de rondes. Sa broche, qui rappelle vaguement une clef de sol, fait également penser à un micro-casque, et ce n'est pas un hasard : cette forme de Meloetta est connue sous le nom de forme Chant. Il apprend en effet de nombreuses capacités liées à la voix, comme Berceuse, Chant Canon, Écho, Requiem, ou encore Mégaphone. Meloetta dispose d'une seconde forme, la forme Danse, qu'il peut revêtir en utilisant sa capacité signature Chant Antique, capable également d'endormir l'adversaire. Toutefois, il lui est impossible d'apprendre par lui-même cette technique. Dans les versions *Noire* et *Blanche*, il faut aller à la rencontre d'un musicien dans un café de Volucité pour la lui enseigner. Sous sa forme Danse, Meloetta change de type et d'aspect : il devient Normal/ Combat et sa chevelure, désormais rousse, est attachée en chignon. Maîtrisant les techniques Acrobatie, Demi-Tour et Danse Folle, on imagine sans problème que ce Pokémon est aussi bon danseur que chanteur.

Génésect (#649)

Quatrième et dernier Pokémon fabuleux de la cinquième génération, Génésect est un Pokémon mutant modifié par la science, à l'image de Mewtwo. Vieux de plus de 300 millions d'années selon le Pokédex, il a subi les expérimentations des chercheurs de la Team Plasma dans le Labo P2, près de Renouet, la ville de départ des versions *Noire* et *Blanche*. Les scientifiques lui ont notamment ajouté un canon dans le dos. Désormais doté d'un aspect robotique, cet insectoïde violet de types Insecte et Acier a la particularité de posséder une capacité signature qui change de type en fonction de l'objet qu'il tient, à la manière d'Arceus. Cette capacité, c'est le puissant Techno Buster, qui reste de type Normal lorsque Génésect n'est pas équipé d'un Module. En se rendant au Labo P2 avec un Génésect dans son équipe, le joueur peut obtenir les modules Aqua (type Eau) et Cryo (type Glace) dans la version *Blanche*, ainsi que les modules Pyro (type Feu) et Choc (type Électrik) dans la version *Noire*. À ce jour, il s'agit de l'unique Pokémon légendaire ayant le type Insecte.

Glitches, astuces et rumeurs

La Chute Libre sans fin

Comme chaque génération, la cinquième introduit de nombreuses nouvelles capacités. Parmi elles figure une nouvelle attaque de type Vol : Chute Libre. Cette technique se déroule en deux tours : durant le

premier, l'attaquant attrape la cible avec ses serres et l'emmène dans les airs, l'empêchant ainsi d'utiliser ses propres techniques, avant de la lâcher lors du second tour, la chute provoquant des dégâts. À moins d'avoir été touché par la capacité Anti-Air, un Pokémon doté du type Vol ou du talent Lévitiation ne subira pas de dégâts, mais sera immobilisé pour un tour. Seulement, voilà : si, pendant un combat double ou triple, un Pokémon utilise Gravité juste après qu'un autre a lancé Chute Libre, le Pokémon cible de l'attaque se retrouve dans l'incapacité d'agir. Ce bug très gênant, uniquement présent dans les versions de la cinquième génération, n'a pas manqué de faire réagir les organisateurs des tournois mondiaux officiels de *Pokémon* : la capacité Chute Libre a été purement et simplement bannie, avant d'être réhabilitée grâce aux versions de la sixième génération.

Le Zoroark bloqueur

Après avoir vaincu la Ligue Pokémon d'Unys dans les versions *Blanche 2* et *Noire 2*, la sœur de Matis invite le héros à se rendre à la Route Victoire pour y trouver un Zoroark. Celui-ci appartient à N et bloque normalement l'accès aux ruines de son palais, mais invite le joueur à le suivre si la quête principale est terminée. Dans les éditions japonaises du titre, si le joueur quitte la zone avant d'avoir suivi Zoroark jusqu'au bout du chemin (en utilisant Vol pour aller ailleurs, par exemple), le Pokémon se retrouve à l'endroit où il était, bloquant de nouveau le chemin, et il est alors impossible de le déloger et d'accéder au Palais de N. De ce fait, le joueur ne peut plus se battre contre lui, et ne peut donc plus obtenir son dragon légendaire, Zekrom dans la version *Noire 2*, et Reshiram dans la version *Blanche 2*. Ce bug très gênant a heureusement été corrigé pour la sortie internationale.

Sixième génération : X et Y (Nintendo 3DS)

L'histoire

Dans la petite ville de Bourg Croquis, dans le sud de Kalos, un nouveau héros s'apprête à vivre lui aussi de grandes aventures. Kalem (si c'est un garçon) ou Séréna (si c'est une fille) vit avec sa mère, ancien jockey, et un Rhinocorne, qui se repose paisiblement dans le jardin, sur sa petite couverture. Le voisin (ou la voisine) - le rival, dans le jeu - informe notre héros que le Professeur Platane a une mission très importante pour lui et sa petite bande d'amis, et qu'ils doivent tous se retrouver dans la ville voisine, Quarellis, pour savoir de quoi il en retourne. Là-bas, on retrouve Sannah, Trovato et enfin Tierno, à qui le Professeur Platane a confié les Poké Balls contenant les Pokémon de départ de ces nouvelles versions. Après la traditionnelle distribution des *starters* et l'obtention du Pokédex, les cinq amis décident de parcourir Kalos afin d'en percer les mystères. La région n'en manque pas, puisque l'on vient d'y découvrir un type jusque-là insoupçonné, le type Fée, ainsi qu'une nouvelle forme d'évolution temporaire, appelée Méga-Évolution. Ainsi, parallèlement à sa quête des huit badges d'arène, le héros va mener l'enquête sur ce procédé révolutionnaire. Ses amis ont quant à eux d'autres objectifs. Si le rival rêve lui aussi de devenir Maître Pokémon, Trovato préfère remplir son Pokédex, Tierno souhaite monter une équipe de Pokémon danseurs, tandis que Sannah est encore indécise. Après avoir traversé Kalos et remporté tous les badges, le joueur peut enfin affronter le Conseil des Quatre puis le Maître, et ainsi accomplir son rêve.

Évidemment, il croisera le chemin d'une organisation criminelle, dont les membres, entièrement vêtus de rouge, sont facilement reconnaissables : il s'agit de la Team Flare, dirigée par Lysandre, scientifique de renom, ami du Professeur Platane et P.D.G des Labos Lysandre, spécialisés dans les nouvelles technologies. Cette entreprise est notamment à l'origine de l'Holokit, un outil de communication très prisé des dresseurs qui permet de recevoir régulièrement des bulletins d'informations présentés par Malva, membre du Conseil des Quatre de Kalos, mais aussi de communiquer avec ses amis. L'objectif de Lysandre rappelle celui d'Hélio, leader de la Team Galaxie : dégoûté par la laideur du monde, il désire détruire tout ce qui le corrompt, à commencer par les hommes, qui l'ont profondément déçu. Il accuse ces derniers de manipuler les Pokémon, et de salir leur

environnement, au propre comme au figuré. Pour parvenir à ses fins, il veut mettre la main sur l'Arme Suprême, une machine qui aurait détruit Kalos 3000 ans auparavant. De nombreux fidèles lui viennent en aide, à commencer par son équipe de scientifiques : Xanthin, un génie imprévisible, et ses quatre lieutenantes, Cyane, Myosotis, Brasénie et Ancolie. Les méfaits imputés à la Team Flare font bien souvent écho à ceux de la Team Rocket : on les rencontre alors qu'ils tentent de voler un fossile, on les retrouve dans un lieu de recueillement pour les Pokémon défunts, ainsi que dans une centrale électrique. Le héros se lance bien sûr dans une croisade contre la Team Flare et contre les idéaux mortifères de Lysandre, qu'il défait alors qu'il était sur le point de réactiver l'Arme Suprême. Celle-ci lance tout de même un dernier tir, qui provoque sa propre destruction. Lysandre disparaît alors, sans que l'on sache vraiment ce qu'il advient de lui. La Team Flare, quant à elle, finit par dépérir, affaiblie par son manque de cohésion.

L'univers



Kolos

Toujours plus loin, toujours plus exotique : après avoir exploré New York à travers Unys, le joueur a l'occasion incroyable de revisiter la France dans les versions X et Y. Eh oui, c'est bien le pays de la baguette et du petit rouge qui a été choisi comme source d'inspiration pour Kalos, la région dans laquelle se déroulent ces épisodes. Plus exactement, il s'agit de la moitié nord de la France. À l'image d'Unys, Kalos est une contrée urbaine qui se situe loin des régions précédentes. Toutefois, l'architecture y est très différente de celle d'Unys : moins moderne, laissant la part belle à la pierre et à la brique. Comme la France, Kalos jouit en effet d'un héritage historique important et l'on observe de nombreuses marques du passé - riche - de la région, à commencer par les monuments : le Palais Chaydeuvre, le cadran solaire de Flusselles, la Tour Maîtrise inspirée du Mont-Saint-Michel, le Fort de Vanitas, les menhirs de Cromlac'h ou encore la Tour Prismatique de la capitale Illumis, l'équivalent de la tour Eiffel. La répartition des villes de Kalos suit à peu près celle des grandes villes de France, et l'on peut tracer là encore de nombreux parallèles, par exemple Roche-sur-Gliffe et son aquarium qui rappelle La Rochelle, Neuvartault et sa forêt qui font écho à Fontainebleau, ou encore Port Tempères qui évoque la ville portuaire du Havre. Soyons chauvins et décidons que Kalos est l'une des plus belles régions de Pokémon. Quoi de plus normal, dans le fond, quand on sait que le mot grec *kalós*

signifie « beauté » ?

Comme Kanto, Johto ou Unys, Kalos est une région continentale. D'importantes chaînes montagneuses se trouvent au sud et à l'est, tandis que l'océan borde l'ouest et le nord. L'eau joue ici un rôle moins important que dans d'autres contrées, si bien que l'on ne compte aucun chenal. Kalos étant en revanche très peuplée, on dénombre une quinzaine de villes très différentes, de la cité côtière au village traversé par les rivières, en passant par le hameau enneigé et la métropole. C'est également la première fois que le joueur découvre un lieu de vie sociale uniquement peuplé par les Pokémon : le Village Pokémon. Très rudimentaire, il n'en abrite pas moins un certain nombre d'espèces différentes. On trouve ensuite à Kalos les habituelles grottes et forêts. On peut en fait diviser la région en trois espaces différents, correspondant aux trois sections du Pokédex Régional : le centre, les côtes (à l'ouest) et les monts (à l'est). La partie centrale de Kalos, qui comprend également le sud, est la plus verdoyante. Les villes y sont fortifiées, et c'est là que l'on trouve les plus beaux châteaux. La côte de Kalos offre de nombreuses plages, des falaises et de jolies villes en bord de mer. La partie orientale de Kalos, celle des montagnes, s'avère un peu plus sauvage et le climat y est plus froid. On y trouve notamment des bois marécageux que l'on dit hantés, ou encore des sentiers aux couleurs automnales et parfois des chemins recouverts de neige. C'est également ici qu'est construit le château de la Ligue Pokémon de Kalos.



Illumis, la Ville Lumière

Chaque région possède sa propre capitale, et Kalos peut se targuer d'avoir l'une des plus impressionnantes de tout l'univers *Pokémon* : la belle Illumis, inspirée par Paris. Il s'agit à l'heure actuelle de la plus grande ville que l'on peut visiter, si grande qu'il y a véritablement de quoi se perdre. Illumis a une forme circulaire, avec en son centre une grande place où trône fièrement la Tour Prismatique, édifice faisant écho à la tour Eiffel et abritant l'arène du type Électrik. La ville est ensuite découpée en cinq quartiers de taille identique, où l'on trouve cinq parcs en forme de Poké Ball. Vus du ciel, ces parcs dessinent un pentagone parfait, figure géométrique rappelant la forme de Kalos - de la même façon que l'hexagone symbolise la France -, et revêtant donc une certaine importance dans la région. Ainsi, de la base de la Tour Prismatique aux pictogrammes du Pokédex, on retrouve le pentagone un peu partout. La métropole est d'ailleurs reliée à cinq routes différentes, permettant d'accéder à tout Kalos. Comme à Paris, on trouve à Illumis de nombreux cafés et restaurants, de jolis quais, des boutiques de mode, beaucoup de touristes, des taxis hors de prix (on

préfèrera donc s'y promener à dos de Chevroum, plus original et écologique) et une architecture typique évoquant le style haussmannien : larges avenues droites bordées d'arbres et petits immeubles avec balcons. Mais comme sa sœur, la Ville Lumière de *Pokémon* a ses zones d'ombres : ruelles étroites et sinueuses, loubards et enfants abandonnés. À noter qu'Illumis est également la seule ville contenant plusieurs Centres Pokémon, puisque l'on en trouve trois, et qu'elle a inspiré un des stages de *Super Smash Bros.* sur 3DS.

Le Safari des Amis

Après avoir vaincu la Ligue de Kalos, le héros a rendez-vous avec le Professeur Platane à la gare d'Illumis. Le scientifique lui remet alors le Passe TMV, qui lui permet de prendre le train jusqu'à Batisques, une ville ensoleillée dans la région sud-est de Kalos. Cette jolie ville abrite la Maison de Combat, un petit parc avec un étang où l'on peut croiser son rival, mais aussi et surtout le Safari des Amis. Celui-ci ne fonctionne pas comme un Parc Safari classique : on ne peut y explorer que de toutes petites parcelles d'herbes hautes, les règles sont celles des combats classiques, et on ne dispose ni de compteur de pas ni de Safari Balls. L'originalité, c'est que chaque ami enregistré dans la Nintendo 3DS génère une nouvelle parcelle dans le jeu. Chacune d'entre elles contient trois Pokémon d'un type donné, dont l'un se débloque si l'autre joueur a vaincu lui aussi la Ligue et se trouve connecté au même moment. Ce Safari des Amis est intéressant à plus d'un titre pour les dresseurs. Déjà, on peut y débusquer des Pokémon plutôt rares, voire indisponibles dans notre cartouche, comme les *starters* des première et sixième générations. En outre, ces créatures disposent de deux IV au maximum, ce qui leur confère un petit bonus côté statistiques, et il arrive même qu'elles aient leur talent caché. Autant dire qu'il s'agit là d'une mine d'or pour les dresseurs avides de briller en concours.

Les personnages

Le Professeur Platane

Contrairement à la tradition, le héros des versions *X* et *Y* ne rencontre pas immédiatement le Professeur Platane. Celui-ci est en effet plutôt du genre obsédé par ses recherches, même s'il prend le temps de soigner son apparence. Très occupé, il préfère envoyer sur le terrain ses deux fidèles assistants, Dexio et Sina, afin de pouvoir rester dans son laboratoire, à Illumis, pour étudier. Ce sémillant jeune

homme à la mèche ondoyante a néanmoins fourni tout le matériel nécessaire à ses jeunes recrues, Pokédex et Pokémon de départ compris, pour qu'ils puissent l'aider dans ses recherches. Ces jeunes recrues, ce sont bien sûr le héros et sa petite bande. On ne croise donc le beau Professeur Platane qu'après avoir atteint Illumis, où il nous convie à un combat pour mesurer notre progression. C'est la première fois que l'on peut affronter un Professeur Pokémon dans la saga, bien que le Professeur Chen ait été prévu comme adversaire, comme le prouvent certaines données inutilisées dans les toutes premières versions. L'équipe du Professeur Platane se compose des trois *starters* de la région de Kanto : Bulbizarre, Salamèche et Carapuce. Après avoir été vaincu, il propose au joueur de choisir l'un des trois. Plus tard dans l'aventure, il est possible de l'affronter à nouveau, et il possède cette fois-ci un Florizarre, un Dracaufeu et un Tortank.

Le champ d'investigation principal du Professeur Platane est la Méga-Évolution : son origine, son principe de fonctionnement, et surtout ses conséquences sur les Pokémon. Il envoie donc le héros et ses amis faire le tour de Kalos afin de glaner un maximum d'informations sur cette capacité étrange. On apprend également par l'un de ses assistants qu'il a été l'élève du Professeur Sorbier, dans la lointaine région de Sinnoh. Le fait que le Professeur Platane, l'expert des Méga-Évolutions de la sixième génération, ait été l'élève du Professeur Sorbier, le spécialiste de l'évolution de la quatrième génération, n'est évidemment pas fortuit : ces deux générations rendent hommage, chacune à leur façon, à leur riche héritage. On trouve en effet dans l'une de nombreuses nouvelles évolutions d'anciens Pokémon, tandis que l'autre met les anciennes créatures sous le feu des projecteurs grâce aux Méga-Évolutions.

A.Z., le géant millénaire

La saga *Pokémon* nous a habitués depuis longtemps aux personnages hauts en couleur. Pourtant, A.Z. est de loin le plus intrigant. Tout d'abord, il faut savoir qu'il mesure plus de trois mètres, et plus étonnant encore, il est âgé de plus de 3000 ans. Lorsqu'on le croise pour la première fois sur la Route 13, il ne ressemble à rien de plus qu'un vagabond qui divague à propos d'un mystérieux « Pokémon fleur ». Il est ensuite enlevé par Lysandre, le leader de la Team Flare, qui l'enferme dans une cellule au fin fond de son quartier général d'Illumis. A.Z. nous révèle alors son incroyable passé : il est en fait l'ancien roi de Kalos, à la tête de la région il y a près de trois millénaires. Son plus fidèle ami était un Pokémon, le petit Floette. Mais lorsqu'une terrible guerre éclata et ravagea la contrée, Floette dut aller au combat et périt sur le champ de bataille. Très affecté par

la disparition de son ami, A.Z. entreprit alors la construction d'une machine capable de le ressusciter, en utilisant les pouvoirs du Pokémon légendaire Xerneas. Cela fonctionna, mais A.Z., fou de colère, voulut également punir les responsables de la guerre et mettre fin au conflit. Grâce aux pouvoirs d'Yveltal, l'oiseau de la destruction, et à la force vitale de nombreux Pokémon, il transforma sa machine en Arme Suprême qui dévasta la région. Lorsque Floette revint à la vie et constata le désastre fait en son nom, il abandonna A.Z. et disparut. Depuis, le roi a délaissé la couronne et erré à travers tout Kalos à la recherche de son ami perdu, pendant des milliers d'années.

Le joueur revoit A.Z. à la toute fin du jeu, après avoir vaincu Dianthéa, le Maître Pokémon de la Ligue de Kalos. Alors que des festivités sont organisées afin de célébrer le nouveau héros, le colosse s'avance et défie le joueur. Son équipe est constituée de Pokémon anciens : un Chartor, un Golemastoc, ainsi qu'un Cryptéro. Soulignons que contrairement aux autres combats, celui-ci peut être perdu par le joueur sans que cela ne l'oblige à revenir au Centre Pokémon avant de recommencer. À l'issue de l'affrontement, A.Z. semble comprendre ce qu'est réellement un dresseur. C'est alors que reparait Floette, avec qui il se réconcilie. Tout est bien qui finit bien, et les deux amis s'évanouissent alors dans la nature. Les plus fins observateurs auront remarqué que la fleur tenue par Floette a inspiré la forme de l'Arme Suprême imaginée par A.Z. Ni l'un ni l'autre de ces deux personnages n'est ensuite reparu dans la saga *Pokémon*, mais il est plusieurs fois fait référence à A.Z. dans l'épisode Delta des versions *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*. On y apprend notamment qu'il a offert un très grand arbre à la ville d'Atalanopolis, sous lequel pousse une fleur similaire à celle de son Floette. Il aurait également assisté à l'arrivée de Rayquaza lors d'un combat opposant Kyogre et Groudon. On ne sait pas si ce roi déchu a eu des enfants, mais au détour d'une conversation, Lysandre se revendique en tout cas comme étant le descendant de son jeune frère, qui avait tenté de lui subtiliser sa couronne.

Dianthéa

Dianthéa est le Maître de la Ligue de Kalos, et la troisième femme, dans la série, à posséder le titre de Maître. Elle est, également, une célèbre actrice de cinéma. Comme il est de coutume dans *Pokémon*, on la croise bien avant le combat contre le Conseil des Quatre, sans savoir qu'il s'agit de l'adversaire final de notre longue quête. Son équipe est constituée de cinq créatures issues de la sixième génération, ainsi que de Gardevoir (Psy/Fée), armé de sa Gardevoirite. Dianthéa est donc l'une des rares dresseuses des versions X et Y à opposer une Méga-Évolution, en l'occurrence Méga-Gardevoir. Il s'agit, sans

surprise, de son Pokémon le plus puissant, niveau 68. Parmi ses autres recrues, on trouve le couple de fossiles à leur dernier stade, Rexillius (Roche/Dragon) et Dragmara (Roche/Glace), ainsi que le pseudo-légendaire de la génération, Muplodocus (Dragon). Enfin, Dianthéa peut compter sur un Banshitrouye (Spectre/Plante) et un Brutalibré (Combat/Vol). Si elle ne mise sur aucun type en particulier, elle a toutefois choisi des Pokémon aux profils très divers, puisque chacun d'entre eux dispense des points d'EV différents. Autrement dit, ils sont spécialisés chacun dans une statistique.

Le bestiaire

Si le Pokédex Régional de Kalos contient tellement d'espèces différentes qu'il a dû être décliné en trois parties - Centre, Côtes et Monts, pour un total de 455 créatures -, la grande majorité des Pokémon que l'on y croise proviennent des anciennes générations. Et pour cause : la sixième n'apporte hélas que 72 nouvelles têtes. Après une cinquième génération en rupture, en voici donc une qui joue à nouveau le jeu de la continuité et de l'héritage. On ressent dès les premières routes cet effet « best of », comme un clin d'œil fait à tous les nostalgiques pour leur rappeler leurs premiers pas dans le monde de *Pokémon*. Les références aux premiers épisodes de la saga sont d'ailleurs très nombreuses, des Roucool que l'on croise dans les hautes herbes dès le début de l'aventure aux Ronflex endormis au milieu du chemin, en passant par la distribution des *starters* de Kanto assez tôt dans le jeu. Si ces hommages appuyés aux générations précédentes fleurissent un peu partout le long des routes de Kalos, il n'y a toutefois qu'un seul nouveau Pokémon qui soit lié à une créature déjà existante : il s'agit de Nymphali, la nouvelle évolution d'Évoli.

Mais les anciennes créatures ont eu droit à un cadeau de taille : la Méga-Évolution. Alors que l'on imaginait certains Pokémon comme Dracaufeu, Mewtwo ou Gardevoir incapables d'évoluer, il se trouve qu'ils possèdent encore un niveau d'évolution. La différence est que cette Méga-Évolution est temporaire : elle ne dure que le temps d'un combat. Et pour pouvoir la réaliser, il faut utiliser conjointement un catalyseur, porté par le dresseur, et une gemme spéciale, portée par le Pokémon. Chaque Pokémon possède sa propre gemme : Florizarre méga-évolue grâce à la Florizarrite, tandis que Nanméouïe doit compter sur la Nanméouïte. À travers cette nouveauté, les développeurs ont pu remettre sous les feux des projecteurs les créatures des anciennes générations, et principalement celles de la première. Sur les vingt-six Pokémon capables de méga-évoluer dans les versions X et Y, dix d'entre eux sont issus de la première

génération, dont deux avec deux Méga-Évolutions différentes. Les heureux élus sont d'ailleurs les Pokémon les plus emblématiques, comme les trois *starters*, le célèbre et puissant Mewtwo, ou encore Léviator, Alakazam et Ectoplasma, particulièrement appréciés par les joueurs.

La sixième génération apporte également avec elle un dix-huitième type : le type Fée. Il s'agit du premier ajout depuis la deuxième génération avec les types Acier et Ténèbres. Ce type Fée a été imaginé pour pouvoir rééquilibrer le système de jeu, en introduisant notamment une nouvelle faiblesse au type Dragon, et en rendant le type Poison un peu plus intéressant, puisqu'il s'avère efficace sur ce nouveau type. Le type Acier a également perdu au passage deux résistances : les capacités Spectre et Ténèbres lui infligent désormais des dégâts normaux. Certains Pokémon des anciennes générations ont ainsi obtenu le type Fée en plus de leur type habituel, à l'image de la famille Rondoudou (Normal/Fée), la famille Marill (Normal/Fée pour Azurill, puis Eau/Fée pour Marill et Azumarill) ou la famille Doudouvet (Plante/Fée). D'autres troquent carrément leur type Normal pour le type Fée : c'est le cas de la famille Mélofée, la famille Togetic et la famille Snubbull. En règle générale, les Pokémon de type Fée ont un aspect rondouillard, dodu, et un certain nombre d'entre eux portent fièrement leur couleur rose. Parallèlement, toujours dans cette optique de rééquilibrage, près d'une trentaine de Pokémon des anciennes générations ont également reçu un petit coup de pouce du côté de leurs statistiques.

Créatures célèbres

Marisson (#650), Feunnec (#653) et Grenousse (#656)

Les trois *starters* de Kalos ne dérogent pas à la règle : un premier Pokémon de type Plante, un deuxième de type Feu et un troisième de type Eau. Marisson, le *starter* Plante, est librement inspiré du hérisson : son corps est marron, mais il porte sur sa tête et son dos une carapace verte particulièrement dure, hérissée de petits piquants. Sa première évolution, Boguérisse, peut surprendre : il ressemble désormais à une grosse boule. Boguérisse devient ensuite Blindépique, le hérisson caparaçonné, de types Plante et Combat. Pour la première fois, un *starter* Plante est inspiré par un mammifère : on est loin des pseudo-dinosaures des quatre premières générations. La spécialité de Blindépique, c'est bien sûr la Défense. Il apprend d'ailleurs la capacité de type Plante Pico-Défense : non seulement cela lui permet d'éviter

toute attaque de contact, mais aussi d'infliger des dégâts à l'imprudent qui ose l'attaquer. Il dispose également d'un talent caché signature, Pare-Balles, qui le rend insensible à toutes les capacités utilisant des projectiles. Un blindage à toute épreuve, en somme. À noter que les dernières évolutions des *starters* de Kalos sont inspirées, en guise d'hommage, des classes traditionnelles des jeux de rôle japonais. À ce titre, Blindépique incarne le chevalier, classe défensive s'il en est.

Le *starter* Feu de Kalos se nomme Feunnec, et comme son nom l'indique, il s'agit d'un petit fennec. Sa fourrure est blonde, et il a dans les oreilles de grands poils orangés. C'est d'ailleurs par ses grandes oreilles qu'il évacue de l'air chaud, parfois enflammé, pour intimider ses ennemis. Il raffole particulièrement des brindilles, qu'il consomme en grande quantité. Lorsqu'il évolue en Roussil, il se tient debout sur ses pattes arrière, et range dans sa queue touffue une petite branche qui lui sert d'allumette. Ce bâton lui permet également de communiquer avec ses congénères. En devenant Goupelin, il gagne le type Psy et sa fourrure ressemble désormais à une longue robe de sorcier rougeâtre. Il tient sa baguette enflammée à la main, prêt à attaquer avec vivacité ses adversaires à l'aide de ses grands pouvoirs. Avec son Attaque Spéciale, sa Défense Spéciale et sa Vitesse élevées, Goupelin peut poser de sérieux problèmes aux dresseurs qui doivent l'affronter. Il incarne le mage, la classe habituellement dévolue aux sortilèges. Après trois *starters* de types Feu et Combat, un Pokémon de types Feu et Psy apporte en tout cas un peu d'air frais.

Le *starter* Eau de Kalos est une petite grenouille bleue appelée Grenousse. Il sécrète une mousse blanche sur son ventre et son dos afin d'amortir les chocs, ce qui lui permet d'encaisser plus facilement les coups qu'il reçoit au combat. Du haut de ses trente centimètres, Grenousse est le plus petit des *starters*. Il évolue d'abord en Croâporal, une grenouille élancée au bleu plus profond. La mousse blanche semble désormais former une longue écharpe autour de son cou. Particulièrement agile, on le dit capable d'escalader n'importe quelle surface en un temps record. Il devient ensuite Amphinobi, la grenouille ninja de types Eau et Ténèbres. Le corps d'Amphinobi est bleu marine, tandis que la mousse a totalement disparu. À la place, en guise d'écharpe, il utilise sa très, très longue langue. L'une de ses capacités les plus remarquables est Sheauriken, qu'il est le seul à apprendre avec Limaspeed : il s'agit d'une attaque qui frappe l'adversaire plusieurs fois à l'aide de shurikens d'eau sous pression, si résistants qu'ils peuvent même trancher le métal. Sans surprise, le point fort d'Amphinobi est sa Vitesse, mais il peut également compter sur une bonne Attaque Spéciale. Il incarne la classe du ninja, un combattant rapide et agile, spécialisé dans l'esquive et les attaques à distance.

Prismillon (#666)

Prismillon est l'héritier d'une longue lignée de Pokémon papillons ; avant lui : Papilusion, Aéromite, Charmillon, Papinox ou encore Papilord, on ne compte plus les représentants de ces insectes dans le Pokédex. Comme plusieurs de ses confrères, Prismillon est de types Insecte et Vol. Il est l'évolution finale de la petite chenille Lépidonille, après être passé par sa brève phase de nymphe incarnée par Pérégrain. Outre son numéro diabolique, et ce malgré son innocente apparence, Prismillon a la particularité de pouvoir afficher de nombreux motifs différents sur ses ailes : les couleurs changent, tantôt vives, tantôt plus sombres, tandis que les formes, simples et carrées, évoquent des fleurs, des montagnes, des rivières, des ciels étoilés ou même des couchers de soleil sur l'océan. Au total, il existe une vingtaine de Prismillon différents, mais chaque joueur ne peut en attraper qu'un seul dans sa cartouche. Pourquoi ? Tout simplement parce que le motif de Prismillon que le joueur peut capturer dépend de la localisation de la console. Ainsi, une 3DS britannique permet d'attraper des Prismillon Verduze, alors qu'en Grèce, on trouve des Prismillon Rivage. En France, il est possible de trouver trois motifs différents : le Continental dans le nord, le Rivage à l'ouest et le Floraison dans le reste du pays. Soulignons que Violette, la championne de l'arène Insecte de Neuvartault, a un Prismillon Floraison dans son équipe, qu'importe l'origine de la console. Quant à certains motifs, ils ne sont disponibles que lors d'événements spéciaux. C'est par exemple le cas du Prismillon Poké Ball, qui a été distribué pour la première fois au Centre Pokémon provisoire de Paris en mai 2014. Prismillon est également le seul Pokémon à pouvoir apprendre la capacité Nuée de Poudre, une technique qui empêche l'adversaire d'utiliser des attaques de type Feu sous peine de s'infliger des dégâts.

Fluvetin (#682) et Sucroquin (#684)

Avec l'arrivée d'un nouveau type dans la sixième génération, le type Fée, et malgré le changement de type de certains Pokémon des anciennes générations, il fallait bien introduire également de nouvelles créatures féeriques, prêtes à en découdre avec les dragons. Fluvetin et Sucroquin sont deux petits Pokémon de type Fée, respectivement exclusifs à la version Y et à la version X, si on omet le Safari des Amis. Fluvetin ressemble à un petit oiseau rose, mais il n'a pourtant pas le type Vol. Sucroquin, lui, est une petite boule duveteuse d'un blanc rosé, pareille à une barbe à papa sur pattes. Tous deux évoluent lorsqu'ils sont échangés en tenant un objet : doté d'un Sachet Senteur, Fluvetin devient l'intrigant Cocotine, tandis qu'avec le

Chantibonbon, Sucroquin se mue en adorable Cupcanaille. Cocotine, le Pokémon Parfum, est une étrange créature bipède à la fourrure violette et rose, dont la gestuelle et les poses lascives évoquent les danseuses de french cancan. Selon le Pokédex, son parfum capiteux indispose nombre de dresseurs. Cocotine est d'ailleurs capable d'émettre une quantité incroyable de fragrances différentes, qu'il utilise pour déstabiliser, envoûter ou séduire ses adversaires. Cupcanaille, le Pokémon Mousseline, ressemble quant à lui à un gros gâteau blanc et rose, coiffé d'une boule rouge, comme une cerise. Ses facultés sont complémentaires à celles de Cocotine : son odorat surdéveloppé lui permet de reconnaître et distinguer les parfums avec une grande facilité. Certains grands chefs pâtisseries sont donc assistés par un Cupcanaille. Ces deux familles de Pokémon sont donc inspirées de pans importants de la culture française : la parfumerie, la danse ou la gastronomie. Rien d'étonnant, puisque Kalos est une vision fantasmée de la France et de ses lieux communs culturels.



Sépiatop (#686) et Sépiatroce (#687)

S'il s'avère assez facile de deviner le type de certains Pokémon grâce à leur aspect ou leur couleur, certaines espèces sont bien plus difficiles à identifier au premier regard. En découvrant Sépiatop, une petite seiche bleue et rose aux grands yeux tout arrondis et au bec souriant, le dresseur pourrait imaginer avoir affaire à un Pokémon de type Eau. Et pourtant, cette créature aquatique que l'on trouve le long des rivages de Kalos surprend en étant de types Ténèbres et Psy. Mieux vaut donc ne pas se fier à son allure sympathique. Sépiatop évolue en Sépiatroce d'une façon tout à fait unique et particulière : il faut pour cela tenir la Nintendo 3DS à l'envers alors qu'il a atteint le niveau 30. Une manipulation plutôt cohérente quand on observe Sépiatroce de plus près : on remarque en effet qu'il est comme retourné par rapport à Sépiatop, les tentacules partant cette fois-ci vers le haut. La capacité signature apprise par ces deux seiches s'intitule d'ailleurs Renversement : il s'agit d'une technique permettant d'inverser les modifications de statistiques de la cible. Par exemple, si un Pokémon adverse avait augmenté son attaque, celle-ci se verra diminuée. À noter que Sépiatop et Sépiatroce peuvent également posséder le talent Contestation, qui joue le même rôle, mais sur tous les Pokémon en lice tant que l'une de ces seiches est sur le terrain.



Ptyranidur (#696) et Amagara (#698)

Pour la sixième génération, on trouve évidemment deux nouveaux Pokémon fossiles, et pas n'importe lesquels : un amargasaure, cousin

au cou voilé du brachiosaure, et surtout un tyrannosaure, dinosaure star s'il en est. Dans *Pokémon X* et *Y*, au fond de la Grotte Étincelante, un scientifique remet au joueur soit un Fossile Nageoire, soit un Fossile Mâchoire. Le Fossile Nageoire permet de recréer le petit Amagara, un sauropode bleuté de types Roche et Glace, ayant vécu dans des régions très froides. En évoluant en Dragmara, les deux petits voiles évoquant les aurores boréales au-dessus de ses yeux grandissent. Assez lent, ce Pokémon ne dispose pas vraiment de bonnes défenses, mais il a la chance de pouvoir compter sur ses nombreux Points de Vie pour résister aux assauts. Son Attaque Spéciale n'est pas en reste et lui permet d'infliger de sérieux dégâts à ses opposants. Ses talents sont en lien avec le froid : il peut soit faire appel à Alerte Neige, qui déclenche une tempête de neige dès qu'il amorce un combat, soit à Peau Gelée, qui transforme toutes les attaques de type Normal en type Glace. Le Fossile Mâchoire, lui, redonne la vie à Ptyranidur, le petit tyrannosaure marron de types Roche et Dragon. Quand il devient Rexillius, sa couleur vire au rouge brique et il arbore désormais une grande collerette blanche ainsi que des excroissances dorées sur le crâne, rappelant son statut de souverain des dinosaures. Ses énormes mâchoires sont d'autant plus redoutables qu'il peut disposer du talent Prognathe, qui augmente la puissance de toutes les attaques de morsure. Ajoutons à cela la très bonne statistique d'Attaque de Rexillius, et voilà un sacré monstre qui entre en piste. Petite surprise : sa Défense est elle aussi élevée, ce qui fait toujours plaisir. À noter que Lino, le champion de l'arène de Relifac-le-Haut spécialisé dans le type Roche, affronte le joueur avec un Amagara et un Ptyranidur.



Dédenne (#702)

À Kalos, le nouveau rongeur de type Électrik s'appelle Dédenne. C'est le seul Pokémon de type Électrik et Fée connu à ce jour. Il s'agit d'une petite souris dodue et souriante, à la fourrure orange rayée de noir. Ses grandes oreilles sont toutes rondes et il a pour habitude d'enfoncer le bout de sa queue dans les prises électriques pour s'abreuver en énergie. Il peut communiquer avec ses congénères grâce à ses moustaches qui lui servent d'antenne. Physiquement, Dédenne ressemble à une version plus ramassée et trapue de Raichu, l'évolution de Pikachu. À l'image de tous les petits cousins de Pikachu depuis la troisième génération, Dédenne n'a aucune évolution. La sixième génération apporte en revanche une nouvelle capacité pour toutes ces créatures : Frotte-Frimousse. Au-delà de son petit nom adorable, cette technique est une version améliorée de la célèbre Cage-Éclair : non seulement elle paralyse à coup sûr l'adversaire, mais en plus elle lui inflige de petits dégâts au passage.



Xerneas (#716) et Yveltal (#717)

Les deux mascottes de *Pokémon X* et *Y* portent les initiales de leur version respective : il s'agit du cerf Xerneas et de l'oiseau Yveltal. Si l'on omet le Pokémon fabuleux Diancie, Xerneas est l'unique légendaire de type Fée. Son corps est bleu et noir, et ses bois bleu pâle prennent des couleurs vives lorsqu'il est au combat. Ses pupilles sont en forme de X. Il incarne la force vitale, et on le dit capable d'offrir la vie éternelle à n'importe qui. Lui-même serait d'ailleurs immortel, préférant parfois hiberner sous la forme d'un arbre. Yveltal symbolise au contraire la destruction : il s'agit d'un grand oiseau noir et rouge, dont les ailes et la queue déployées forment la lettre Y. De types Ténèbres et Vol, il absorbe l'énergie vitale des êtres vivants. Après chaque cycle destructeur, il retourne à l'état de cocon avant de renaître. Si tout oppose Xerneas et Yveltal, à l'image de chaque duo de Pokémon légendaires, ils ont toutefois une petite particularité : leurs statistiques sont réparties exactement de la même manière. Ces deux légendaires sont clairement prédisposés pour l'Attaque et l'Attaque Spéciale, et possèdent également une bonne réserve de Points de Vie. Leurs talents fonctionnent d'ailleurs de façon symétrique : Xerneas renforce les attaques de type Fée de l'équipe, tandis qu'Yveltal renforce celles de type Ténèbres. Chacun dispose également d'une capacité signature, et une fois n'est pas coutume, celle de Xerneas est une capacité non offensive de type Fée, baptisée Géo-Contrôle, qui lui permet d'augmenter drastiquement son Attaque Spéciale, sa Défense Spéciale et sa Vitesse après deux tours. Yveltal, lui, possède l'attaque Mort-Ailes, une technique de type Vol qui lui permet de se régénérer en touchant son adversaire.

Bien que leurs pouvoirs semblent diamétralement opposés, Xerneas et Yveltal jouent exactement le même rôle dans l'intrigue des versions *X* et *Y* : la Team Flare veut exploiter leurs pouvoirs afin de faire fonctionner l'Arme Suprême. Cela permettrait à l'organisation de détruire le monde actuel, considéré comme laid, afin d'en reconstruire un nouveau. Ces deux Pokémon ont d'abord été imaginés par Ken Sugimori, l'homme à l'origine du design de la majorité des petits monstres de poche, mais le syndrome de la page blanche a malheureusement empêché leur créateur de les terminer. C'est donc Yusuke Ohmura, illustrateur de cartes *Pokémon* et artiste pour les versions *Noire* et *Blanche*, qui s'est chargé de la touche finale. Parmi les sources d'inspiration pour les légendaires de cette sixième génération figure la mythologie nordique. En effet, l'arbre cosmique Yggdrasil, soutenant le monde, abrite plusieurs animaux fabuleux, dont le cerf Eikthyrnir, vivant près des racines, et l'aigle Hræsvelg, nichant à son sommet.

Zygarde (#718)

Il y a un X, il y a un Y, et il y a bien sûr un Z : il s'agit de Zygarde, le serpent légendaire vert et noir, doté d'une imposante collerette. Ce Pokémon se terre au plus profond de la Grotte Coda, au nord-est de Kalos. Cette ancienne mine a été abandonnée à cause d'un supposé fantôme. Point de Pokémon de type Spectre pourtant ici : Zygarde est de types Dragon et Sol. Calme et discret, Zygarde surveille l'écosystème depuis les profondeurs souterraines. On raconte qu'il apparaît au grand jour et montre l'étendue de ses pouvoirs lorsque l'équilibre naturel est en danger. Toutefois, si l'on compare ses statistiques à celles de Xerneas et Yveltal, Zygarde semble moins puissant. Il peut néanmoins compter sur son talent atypique, Aura Inversée, qui inverse les effets des talents des deux autres légendaires. Cela lui permet d'affaiblir la puissance des capacités lancées par Xerneas et Yveltal. Étrangement, la capacité signature de Zygarde se révèle assez peu intéressante : Force Chthonienne ressemble en effet à une version moins puissante de Séisme, une attaque très répandue parmi les Pokémon de type Sol. En l'état, Zygarde rappelle quelque peu Kyurem dans les versions *Noire* et *Blanche* : absent de l'intrigue principale, moins puissant que ses comparses, peut-être va-t-il pouvoir révéler l'ampleur de ses capacités dans un prochain épisode de la série. La question de la Méga-Évolution n'est d'ailleurs sûrement pas très éloignée. Au regard des origines de Xerneas et Yveltal, Zygarde, en tant que serpent, évoque bien sûr Jörmungandr, le serpent géant de la mythologie nordique qui apparaît pendant la bataille apocalyptique du Ragnarök. L'un comme l'autre semblent d'ailleurs attendre le bon moment pour apparaître et agir.

C'est grâce à la série animée *Pokémon* que l'on a pu en apprendre un peu plus sur Zygarde. Dans la saison 19, baptisée *XY & Z*, Sacha et ses amis découvrent en effet d'étranges petites créatures vertes, qui sont en fait des morceaux de l'organisme de Zygarde, éparpillés aux quatre coins de Kalos. On distingue d'un côté les cellules, sortes de créatures plates sans volonté ni conscience, totalement incapables d'utiliser des capacités, et de l'autre côté les cœurs, plus grands, qui communiquent entre eux grâce à la télépathie. Lorsqu'un danger approche, ces êtres convergent et tentent de fusionner afin de le combattre. Lorsque 10 % des cellules sont retrouvées par un cœur de Zygarde, il prend alors la forme d'un loup noir et vert particulièrement véloce. À 50 %, il devient la créature serpentine que l'on a pu découvrir dans les versions *X* et *Y*. Sous sa forme parfaite, il devient une espèce de guerrier *mecha* dont les boucliers rappellent Xerneas et Yveltal par leur couleur. Pour l'heure, on ne sait pas encore comment il atteint cette forme : lui faut-il simplement réunir 100 % de ses cellules, ou a-

t-il également besoin d'une méga-gemme ? Le mystère plane encore.

Diancie (#719)

Diancie, le premier Pokémon fabuleux de la sixième génération, est en réalité une variante très rare d'un Pokémon plutôt commun, que l'on croise dans la Grotte Miroitante de Kalos : Strassie, un petit minéral flottant de types Roche et Fée. Selon le Pokédex, les Strassie sont des Pokémon très anciens, vieux de plusieurs centaines de millions d'années, nés de la chaleur et de la pression exercées sur les roches profondes. Mais parfois, sans que l'on sache véritablement pourquoi, ce n'est pas un Strassie qui naît de cette compression, mais un Diancie, un Pokémon bien plus rare. Bien qu'il soit lui aussi composé de minéral, Diancie présente plusieurs différences avec Strassie : son corps est bien plus développé, avec un visage plus facilement identifiable et une paire de bras, ses pierres précieuses sont roses au lieu d'être bleues, et il porte sur la tête une couronne de bijoux taillés. Ce Pokémon rarissime a l'étonnante capacité de créer des diamants entre ses mains rien qu'en compressant les molécules de carbone dans l'air.

Contrairement à la plupart des créatures fabuleuses avant lui, les statistiques de Diancie ne sont pas réparties de manière égale. Ses points forts sont clairement identifiables : sa Défense et sa Défense Spéciale, particulièrement élevées. Lorsqu'il utilise sa capacité signature Orage Adamantin, une puissante attaque de type Roche, il a d'ailleurs une chance sur deux d'améliorer sa Défense. Cette résistance élevée peut le rendre délicat à contrecarrer. Les versions *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga* ont ajouté une Méga-Évolution à Diancie, qui devient ainsi le seul Pokémon fabuleux et le seul Pokémon de la sixième génération capable de méga-évoluer. Il se pare alors de deux voiles et d'une robe faite de bijoux roses, ce qui lui vaut d'être souvent comparé à une princesse. Quand Diancie méga-évolue, ses statistiques sont également bouleversées : désormais, c'est son Attaque et son Attaque Spéciale qui sont les plus élevées.

Hoopa (#720)

Le deuxième Pokémon fabuleux de la sixième génération prend l'apparence d'un petit farfadet farceur de types Psy et Spectre. Il est capable de manipuler les dimensions, faisant apparaître et disparaître les objets grâce à ses anneaux magiques, qui rappellent d'ailleurs les portails dorés apparaissant aux quatre coins de Hoenn dans *Rubis Oméga* et *Saphir Alpha*. Son attaque signature, appelée TrouDimensionnel, met donc à profit ses aptitudes exceptionnelles et

frappe même les Pokémon protégés par Abri ou Détection, deux techniques permettant habituellement d'esquiver tous les coups. Mais en réalité, Hoopa est bien plus effrayant qu'il n'y paraît : sa véritable nature ne peut être révélée qu'à l'aide du Vase Scellé, qui contient ses pouvoirs maléfiques. En utilisant cet artefact ancien, Hoopa reprend sa vraie forme, qui n'est pas celle d'un petit esprit de cinquante centimètres, mais celle d'un menaçant colosse à six bras de plus de six mètres. Sous cette forme, que l'on appelle Déchaînée, il devient une créature de types Psy et Ténèbres et se dote de statistiques d'Attaque Spéciale et d'Attaque démentielles. Sa capacité TrouDimensionnel devient également Furie Dimension, encore plus puissante, mais qui diminue sa Défense lorsqu'il l'utilise. Hoopa reprendra sa forme Enchaînée au bout de trois jours, ou bien s'il est déposé dans le PC d'un Centre Pokémon.

Volconion (#721)

Volcanion, le troisième Pokémon fabuleux de la sixième génération, est également la dernière créature du Pokédex National à l'heure actuelle. Ce quadrupède rouge, doté de deux canons qu'il porte sur le dos, s'avère tout à fait particulier puisqu'il est le seul à avoir les types Feu et Eau. Sa capacité signature, baptisée Jet de Vapeur, est non seulement redoutable, mais surtout pratique : elle peut le libérer de la glace si jamais il est gelé, et a une chance sur trois d'infliger une brûlure à l'adversaire. On sait peu de choses sur ce Pokémon, qui n'a pour l'instant encore jamais été distribué en France. Il s'agit toutefois d'une créature très puissante, puisqu'on la prétend capable de souffler des rochers grâce à ses jets sous pression.

Glitches, astuces et rumeurs

La sauvegarde impossible

Il en va des bugs comme des Pokémon : si certains s'avèrent rigolos et inoffensifs, d'autres le sont beaucoup moins. C'est le cas du tristement célèbre bug de sauvegarde de la ville d'Illumis, qui a malheureusement détruit de nombreuses parties. Dans la version 1.0 des versions X et Y, lorsque le joueur quitte le jeu après avoir enregistré sa progression dans l'un des boulevards périphériques de la capitale, c'est-à-dire la Rue Septentrionale ou la Rue Méridionale, il est probable que la cartouche ne sache pas charger la sauvegarde lorsque l'on tente de reprendre la partie. Si le bug se produit, le héros ne peut plus bouger, l'écran tactile devient inutilisable et certaines

textures sont corrompues. Maigre consolation : la musique, elle, ne semble pas affectée. Hélas, il n'existait alors aucun moyen de récupérer une partie ayant subi ce bug ; la seule solution consistait à effacer sa sauvegarde, et à recommencer l'aventure depuis le début. Un correctif est heureusement sorti en urgence, empêchant le bug de se produire, et permettant surtout aux joueurs qui en étaient les victimes de pouvoir reprendre leur quête.

Les Poké Balls animées

Dans la famille des bugs inoffensifs que l'on remarque à peine, il y a celui de l'animation des Poké Balls. Depuis la troisième génération, chaque type de Poké Ball possède en effet sa propre animation lorsqu'on la lance : un Pokémon capturé avec une Master Ball apparaîtra dans un flash violet, tandis qu'un autre attrapé avec une Filet Ball sera accompagné d'un motif en forme... de filet. Les versions X et Y possédaient de bien jolies animations dans leur mémoire, mais un bug les empêchait de se lancer au début d'un combat, alors qu'il était possible de les voir en changeant par exemple de Pokémon durant l'affrontement. À la place, il fallait se contenter de l'animation toute simple de la Poké Ball de base. Un dysfonctionnement mineur et purement esthétique, mais un patch a tout de même été déployé afin de corriger le problème, afin de permettre aux joueurs de profiter de leurs Balls dans les meilleures conditions.

Septième génération : Soleil et Lune (Nintendo 3DS)

L'aube d'un nouveau départ

Après la France à travers Kalos, c'est à Hawaï que nous emmène *Pokémon*. En effet, la nouvelle région d'Alola s'inspire de l'archipel tropical, avec au menu des cocotiers, des plages de sable fin, des volcans, mais aussi des jungles impénétrables, des pics enneigés et des villages sur pilotis. Alola est constituée de quatre îles de tailles moyennes, tandis que l'archipel de Hoenn comprend une grande île principale et quelques îlots. Cet archipel, éloigné des autres régions, a développé sa propre culture : les jeunes dresseurs sont ainsi encouragés à participer au Tour des Îles, un rite initiatique qui rappelle évidemment le voyage vers la Ligue, mais dont le déroulement diffère. Ici, il n'est pas uniquement question de combattre, il faut passer les épreuves imposées par les capitaines de chaque île, comme répondre à un questionnaire ou aller chercher des objets. Au passage, le joueur se frotte à des Pokémon Dominants, des créatures plus puissantes qu'à l'accoutumée qui ont la capacité d'appeler des congénères en renfort. Enfin, avant de passer à l'île suivante, notre jeune dresseur doit affronter le Doyen local. Cette relecture de la Ligue permet d'inclure davantage d'éléments traditionnels du RPG à travers des quêtes plus variées, ce qui n'est d'ailleurs pas non plus sans rappeler le principe de la série *Pokémon Ranger*, où le joueur enchaîne les missions. On retrouve néanmoins les grandes traditions de la saga, comme la fameuse Team malfaisante. Sur les terres d'Alola, c'est la Team Skull qui fait la loi, une bande de rebelles habillés en *streetwear* des années quatre-vingt-dix et parlant le langage familier des rues des années quatre-vingt. Il faut dire qu'Alola est restée, comme on l'a déjà dit, assez loin du reste du monde.

De nouvelles créatures



Des espèces inédites

Comme chaque nouvelle région, Alola abrite des créatures jamais vues auparavant. Puisque nous sommes sous le soleil des tropiques, de nombreuses bestioles nous rappellent les îles ou le soleil : du

concombre de mer Concombaffe au totem gardien Tokorico, en passant par la tortue tropicale matamata qui devient Boumata ou même les châteaux de sable hantés Bacabouh et Trépassable. Mais c'est aussi l'occasion pour les développeurs d'imaginer des créatures réunissant deux types pour la première fois. C'est notamment le cas pour le dernier type créé, le type Fée, qui est adjoint au type Insecte avec Bombydou, ainsi qu'au type Spectre chez Mimiqui, un Pokémon craintif qui se déguise en Pikachu pour attirer l'attention et susciter l'affection des dresseurs. Le type Normal est également associé pour la première fois au type Dragon avec Draïeul, mais aussi au type Combat chez la peluche aux airs de panda roux Nounourson et son évolution Chelours. Mais parmi les alliances inédites, on pense surtout à Tritox, lézard noir de types Feu et Poison au talent incroyable, Corrosion, qui lui permet d'empoisonner toutes les créatures qui étaient jusque-là immunisées au poison.

Évidemment, on rencontre aussi à Alola de nouveaux légendaires, mascottes des deux nouveaux épisodes. La version *Soleil* affiche fièrement un grand lion blanc baptisé Solgaleo, avatar de l'astre diurne, dont la crinière rappelle le kanji désignant le feu (tout comme chez le Némélios mâle, et que l'on retrouve également pendant l'attaque Déflagration). Assez curieusement, Solgaleo n'est pas de type Feu mais de types Psy et Acier et, de ce fait, il est même ironiquement vulnérable aux capacités de type Feu. Néanmoins, il ne faut pas perdre de vue que le type Acier est également associé à la lumière, comme le prouvent les attaques spéciales Miroir-tir et Luminocanon. La mascotte de la version *Lune*, Lunala, est une grande chauve-souris rappelant quelque peu les attrape-rêves, de types Psy et Spectre. Pour poursuivre sur l'ironie, cette incarnation de la nuit est donc doublement vulnérable aux capacités Ténèbres. On raconte également que chaque île de l'archipel d'Alola est protégée par une divinité tutélaire, qui récompense les meilleurs dresseurs en les nommant Doyen. Le Pokémon protégeant l'île de Mele-Mele, où l'aventure commence, est donc le totem Tokorico, de types Electrik et Fée, et l'on raconte qu'il apparaît aux dresseurs les plus courageux.



L'adaptation des Pokémon à leur environnement

On le sait depuis la première génération : les Pokémon ont la capacité de s'adapter à leur environnement, comme le prouve par exemple Évoli avec ses nombreuses évolutions différentes. Cela se traduit parfois par un changement de forme, comme Sancoki qui change d'aspect et de couleur selon qu'on le trouve à l'est ou à l'ouest

du Mont Couronné à Sinnoh, ou encore Vivaldaim, dont la robe change selon la saison. Sur l'archipel d'Alola, certaines créatures se sont adaptées à un nouveau climat et ont développé ce que l'on appelle une forme d'Alola. Par exemple, Sabelette et Sablaireau, des Pokémon de type Sol vivant habituellement dans le désert, ont été contraints de se réfugier en haut des montagnes enneigées pour échapper aux nombreuses éruptions volcaniques. Les Sabelette et Sablaireau d'Alola sont donc blancs, et ont troqué le type Sol pour les types Glace et Acier. Leur talent a également changé, passant de Voile Sable à Rideau Neige.

De la même manière, Goupix, le renard de Feu, est devenu à Alola un renard de Glace, tandis que son évolution Feunard est non seulement de type Glace, mais aussi de type Fée. Le palmier Noadkoko a troqué son second type Psy contre le type Dragon, et il mesure également près de dix mètres de haut sur l'archipel. D'aucuns racontent d'ailleurs qu'il s'agit là de sa véritable forme, et que le petit Noadkoko rabougri découvert dans les autres régions ne serait qu'une espèce adaptée au climat tempéré. Certaines des créatures des anciennes générations réapparaissent donc en ayant subi une véritable métamorphose, du visuel à l'aspect stratégique, ce qui renouvelle le Pokédex et rend l'aventure plus surprenante sans augmenter drastiquement le nombre de Pokémon totalement inédits. Cela permet également de conserver un lien avec les jeux précédents et de profiter de la popularité de certaines espèces : ce n'est pas pour rien si les créatures bénéficiant d'une nouvelle forme à Alola sont en grande partie issues de la première génération. Il s'agit donc d'un compromis entre tradition et nouveauté, les anciennes formes restant de toute manière disponibles grâce au transfert via la *Banque Pokémon*.

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

Chapitre VII

Les spin-off et les apparitions cross-médias

«Chaque fois qu'un jeu Pokémon Donjon Mystère sort, de nouveaux joueurs découvrent ces titres. Je pense que c'est très important pour le futur du jeu vidéo.»

- Satoru Iwata, 2012 -

La série Pokémon Stadium et Pokémon Battle Révolution : la nouvelle dimension du combat

Pokémon Stadium : la bagarre en trois dimensions

Le premier Pokémon Stadium : une exclusivité japonaise

Née sur console portable, la saga *Pokémon* s'y est épanouie et jamais un épisode canonique n'est sorti sur une console de salon. Certains partis pris dans le *gameplay* ont d'ailleurs largement suffi à justifier ce choix stratégique, à commencer par la notion d'échange entre les joueurs : à une époque où relier sa console de salon à Internet n'a encore rien d'une évidence, pouvoir emmener ses bestioles avec soi pour partir à la rencontre des autres joueurs est clairement un petit plus. Toutefois, au vu du succès rencontré par les premières versions sur Game Boy, inviter les petits monstres de poche sur Nintendo 64 était inévitable. L'objectif a donc été d'imaginer un complément idéal au jeu de rôle, bénéficiant de la technologie plus poussée de la N64 : des combats en trois dimensions, dans lesquels les joueurs pourraient importer leur propre équipe. Cette petite prouesse technologique est rendue possible grâce au Transfer Pak, un adaptateur qui se branche sous la manette de la Nintendo 64, et dans lequel on insère sa cartouche de *Pokémon* première génération. C'est ainsi que *Pokémon Stadium* a vu le jour.

La toute première version de *Pokémon Stadium*, sortie en août 1998, n'a jamais été commercialisée en dehors de l'archipel japonais. Tous les Pokémon n'étaient pas de la partie : les heureux élus n'étaient que 42, sur les 151 de la première génération. Y figuraient uniquement des Pokémon sous leur dernière évolution, à l'exception de Pikachu, plus populaire que Raichu. Ainsi, pour la première fois, on pouvait admirer sa propre équipe en trois dimensions, avec de jolies couleurs, et assister à des affrontements épiques malgré le rythme plutôt lent inhérent à la série, le tout ponctué des remarques amusées et amusantes d'un commentateur. Ce premier *Pokémon Stadium* avait pour objectif de faciliter les retransmissions télévisées des championnats, mais aussi de rendre accessibles à tous les joueurs les tournois officiels de 1997 et 1998. Aussi, le mode principal permet

d'affronter les équipes des participants à ces tournois. Si le titre se concentre très largement sur les combats en trois dimensions, véritable transposition du système de combat sur console portable, il porte déjà en lui quelques idées qui vont germer dans les épisodes suivants, comme le Pokédex en 3D, un tableau récapitulatif de tous les Pokémon (qui permet notamment aux stratégies de consulter et comparer leurs statistiques), ou encore l'émulation des versions Game Boy, avec en bonus la possibilité de jouer en accéléré après avoir débloqué des améliorations. Une extension pour ce titre permettant d'ajouter les 109 Pokémon manquants avait été imaginée grâce au 64DD, mais l'échec commercial de ce périphérique destiné à la Nintendo 64 a mené à son annulation. À la place, les développeurs ont imaginé une suite directe, bien plus fournie.

Pokémon Stadium 2 ou Japon, Pokémon Stadium à l'international

Pokémon Stadium 2, plus connu chez nous sous le simple nom de *Pokémon Stadium*, est donc la suite directe du premier épisode, et propose cette fois-ci de jouer avec les 151 créatures de la première génération. Ce titre a été commercialisé au Japon en avril 1999, soit sept mois avant la sortie des épisodes *Or* et *Argent*. Il est ensuite arrivé en Amérique du Nord en février 2000, puis en Europe deux mois plus tard. En plus du casting complet, le contenu de cette version est également bien plus conséquent : parmi les modes principaux, on retrouve les traditionnels tournois, au nombre de quatre, avec des règles différentes portant sur le niveau du Pokémon, sa taille ou son évolution, mais aussi une quête demandant au joueur d'affronter un par un les champions d'arène puis la Ligue de la région de Kanto, avec des équipes revisitées et plus coriaces pour l'occasion. En battant le Maître, le joueur reçoit, de façon aléatoire, un Pokémon plutôt rare parmi huit possibilités : Bulbizarre, Salamèche, Carapuce, Kicklee, Tygnon, Évoli, Amonita ou Kabuto. Un cadeau d'autant plus appréciable qu'à l'époque, il était impossible de faire se reproduire des Pokémon. Précisons que durant les combats, les Pokémon dotés d'un surnom apparaissent avec des couleurs différentes. Et personne n'aura oublié les remarques du commentateur de la version française, aussi horripilantes que délirantes. Le Pokédex et le classement des Pokémon se trouvent désormais dans le laboratoire du Professeur Chen, la Tour GB permet d'émuler son jeu cartouche, tandis que neuf mini-jeux mettant en scène des créatures aussi emblématiques que Magikarpe ou Mélofée font leur apparition, histoire de se détendre entre deux combats. La version nord-américaine contenait également une fonctionnalité supplémentaire : la possibilité d'imprimer des images

tirées de la version insérée dans le Transfer Pak et d'en faire des stickers. Quant à la version japonaise, elle proposait des tournois supplémentaires inspirés des championnats officiels de *Pokémon* de 1997, 1998 et 1999.

Pokémon Stadium à l'heure de la deuxième génération

Un an et demi plus tard, en décembre 2000, un nouvel épisode de *Pokémon Stadium* est sorti au Japon, avant de débarquer en mars 2001 en Amérique du Nord puis en octobre de la même année en Europe sous le nom de *Pokémon Stadium 2*. Cette fois-ci, ce sont les deux premières générations de *Pokémon* qui sont incluses, de Bulbizarre à Celebi. On retrouve à nouveau les mêmes modes que précédemment, remis au goût du jour : quatre tournois différents, les champions d'arène de Kanto et de Johto à affronter au château, la Tour GB, le laboratoire et même de nouveaux mini-jeux, désormais au nombre de douze. Le titre se dote également d'une Académie, qui regroupe plusieurs leçons théoriques et pratiques à propos du *gameplay*. Complément idéal aux versions Game Boy, la série *Pokémon Stadium* permet surtout aux joueurs de jauger leurs compétences de dresseurs dans des épreuves régulières d'une difficulté supérieure à celle des jeux de rôle sur console portable, où l'on peut toujours entraîner son équipe. D'ailleurs, les tournois de *Pokémon Stadium 2*, bien plus corsés que ceux du premier épisode, posaient un véritable défi aux experts de l'époque.

Des mini-jeux cultes

Si *Pokémon Stadium* a, le premier, représenté nos petites bestioles préférées en 3D, le titre a également fait parler de lui au travers de ses mini-jeux. À l'époque, le genre était encore assez peu répandu : *Mario Party*, la première grande compilation de mini-jeux, n'était sorti que quelques mois auparavant, en décembre 1998. À travers ces petites épreuves amusantes, c'est aussi la première fois que le joueur peut finalement incarner directement un Pokémon. Si, en termes de *gameplay*, ces dernières n'ont rien de marquant, leur habillage et leur absurdité les rend attachantes : faire sauter ce pauvre Magikarp un maximum de fois en un temps record, lancer des Abo (un serpent) tels des cerceaux autour de Taupiqueur, hypnotiser des Soporifik ennemis à l'aide d'un pendule géant, aider un Coconfort ou un Chrysacier à ne pas se faire écrabouiller par des rochers, dévorer un maximum de plats japonais en incarnant Excélangue... Simples, loufoques et

conviviaux, ces mini-jeux apportent une bouffée d'oxygène bienvenue entre deux combats. Ce mode *a priori* anecdotique a donc su se creuser une petite place dans le cœur des fans.

Tout naturellement, *Pokémon Stadium 2* a renouvelé le stock de mini-jeux, et ce ne sont pas neuf, mais douze épreuves qui attendent les participants. La compétition a même été renforcée grâce à un nouveau mode plus complet : avant chaque jeu, le hasard décide combien de jetons va gagner le vainqueur, et le grand champion est celui qui a amassé le premier le nombre de jetons défini au début de la partie. On peut d'ailleurs les transférer dans les versions *Or* et *Argent*, histoire d'aller ensuite les dépenser au casino. Grâce au Transfer Pak, il est même possible d'utiliser ses propres Pokémon dans les épreuves. De quoi apporter un réel intérêt à ce mode, en plus du fun qu'il procure. Que l'on incarne un Leveinard attrapant des œufs qui tombent du ciel, un Kapoera bien décidé à éjecter ses semblables d'un ring, un Cadoizo chargé de récupérer des cadeaux, ou bien encore un Togepi participant à un parcours d'obstacles, on retrouve la simplicité et l'efficacité des mini-jeux de l'épisode précédent. *Pokémon Stadium 2* dispose également d'un mode quiz, pour un ou plusieurs joueurs, où différentes questions portant aussi bien sur le *gameplay* que sur l'univers des jeux *Pokémon* sont posées à la suite. Hélas, malgré la qualité de ces modes, il faudra attendre bien longtemps avant de retrouver un peu de cet esprit dans un jeu de la licence. Et si *PokéPark* a remis au goût du jour les mini-jeux à la sauce *Pokémon*, il n'a pas réussi à offrir la même originalité ni le même sens de la dérision.

Former les champions de demain

Dans *Pokémon Stadium 2*, on est certes là pour combattre et s'amuser, mais aussi pour apprendre. Grâce à l'Académie tenue par Théophile, il est possible de suivre des cours théoriques et passer des examens écrits puis des exercices de mise en pratique pour parfaire ses qualités de dresseur. L'enseignement porte aussi bien sur les mécaniques élémentaires du jeu (évolution, œufs, faiblesses, altérations d'état, utilisation des objets, etc.) que sur des techniques plus poussées (gestion de la météo, combos, etc.). Après lecture du cours, le joueur peut donc répondre à un questionnaire pour vérifier l'assimilation de ses connaissances, avant de passer aux combats. Il faut alors choisir les Pokémon à même de réussir l'épreuve parmi ceux que l'on nous impose, en fonction de la consigne et des objectifs de la mission : gagner avec les attaques climatiques, utiliser des capacités à dégâts fixes, frapper des Pokémon utilisant Séisme ou Vol, et bien d'autres. On trouve également à l'Académie une très grande

bibliothèque regroupant de nombreux ouvrages remplis d'informations indispensables à une époque où Internet n'est encore qu'une mine non structurée de pages persos. Ce puits de savoir comprend donc une liste détaillée de toutes les capacités des deux premières générations et de leurs effets, la table d'efficacité des types, les différents groupes-œufs, une liste de tous les objets, ainsi que la liste ultime : celle de tous les Pokémon, avec l'intégralité des capacités qu'ils apprennent, et à quel niveau. Autant dire qu'il s'agissait là d'un outil indispensable pour devenir Maître Pokémon dans les versions Game Boy.

Pokémon Battle Révolution : l'héritier maudit

La série *Pokémon Stadium* n'aura pas survécu à la Nintendo 64, et c'est d'abord sous forme hybride qu'on la retrouve sur GameCube. Les deux jeux de rôle sortis sur cette console de salon disposaient en effet, en marge de la quête principale, d'un petit mode de combat anecdotique qui n'a cependant aucunement les ambitions d'un *Pokémon Stadium*. Il faudra attendre la Wii et *Pokémon Battle Revolution* pour en retrouver l'essence. Ce titre a été conçu comme la rencontre entre la série *Stadium* et la Zone de Combat, cet espace de défis que l'on retrouve dans plusieurs épisodes de la série. *Pokémon Battle Revolution* nous emmène à Pokétopia, une île où se trouvent une dizaine d'arènes baptisées Colosseums pour autant de tournois aux règles différentes, mais aussi une boutique où acheter de quoi relouer notre avatar, ainsi que des objets pouvant être directement transférés dans les versions de la quatrième génération : des baies, des Capsules Techniques, des accessoires pour évoluer, etc. Hélas, on ne retrouve pas à Pokétopia tout ce qui a fait le charme de *Pokémon Stadium* : pas de mini-jeux, pas d'émulation des versions console portable et pas d'Académie non plus. Trop peu ambitieux et sans surprises, *Pokémon Battle Revolution* ne possède pas l'aura d'un *Stadium*, et il n'a, en toute logique, pas réussi à marquer son époque.

Pokémon Colosseum et XD : des aventures originales

Des RPG Pokémon sur console de salon



Pokémon Colosseum : les bases d'un nouveau genre

Depuis les débuts de la série sur console portable, l'idée d'un RPG *Pokémon* sur console de salon a fait fantasmer de très nombreux fans. C'est en novembre 2003, en pleine troisième génération, que les Japonais découvrent la première aventure *Pokémon* sur console de salon, la GameCube : *Pokémon Colosseum*. Les Européens, quant à eux, ont dû attendre mai 2004 pour pouvoir s'y frotter. Mais qu'on se le dise : il ne s'agit pas d'une transposition fidèle des aventures telles qu'on les connaît alors. Ici, il n'y a pas d'arènes, pas de Ligue Pokémon, pas même de Pokémon sauvages ! En réalité, il n'existe à ce jour aucun équivalent aux aventures classiques sur console de salon. Le scénario se veut un poil plus mature : on incarne Michael, un repenti de la Team Snatch, qui décide de se racheter en affrontant la Team Ombre, une autre organisation maléfique dont le but est de semer le chaos à l'aide des Pokémon Obscurs. Ces Pokémon, dont la conscience a été altérée à l'aide de machines créées par les scientifiques du Groupe Ombre, se révèlent plus violents et n'hésitent pas à attaquer les humains. Le but de Michael est donc de leur mettre la main dessus afin de les purifier. Pour cela, il est aidé dans sa quête par Émilie, une jeune fille capable de détecter l'aura des Pokémon Obscurs.

Dans cet épisode, le joueur ne choisit pas parmi trois *starters* : un duo de Pokémon lui est imposé dès le début de l'aventure. En effet, Michael combat avec ses deux Pokémon favoris, Mentali et Noctali, qu'il possède de longue date. D'ailleurs, dans *Pokémon Colosseum*, tous les combats se font en double, c'est-à-dire à deux Pokémon contre deux. Cela a permis de mettre en avant ce type de combat apparu dans les versions *Rubis* et *Saphir*, où ils étaient malheureusement très peu exploités. Les règles de base sont toujours de vigueur, mais il faut prendre en compte le fait que certaines attaques peuvent toucher plusieurs Pokémon sur le terrain, dont l'allié. Au dresseur également de repenser son équipe en fonction des types de ses créatures, et surtout d'avoir un binôme qui lui permette de parer à toutes les éventualités au début du combat. Si Mentali et Noctali sont peu versatiles, ils se complètent assez bien. Le premier, de type Psy, est rapide et doté d'une Attaque Spéciale élevée, lui permettant de mettre à mal de nombreux Pokémon grâce à sa terrible capacité Psyko, mais la palette des techniques qu'il peut apprendre s'avère malheureusement restreinte. Quant au second, de type Ténèbres, il est surtout utile pour prendre des coups : sa Défense et sa Défense Spéciale sont très bonnes, et il apprend quelques capacités pour déstabiliser l'adversaire et le rendre confus.

En plus des deux Pokémon de départ, il est possible de capturer et purifier 48 créatures obscures. Étant donné qu'il n'y a aucun Pokémon sauvage, on ne peut donc obtenir que 50 espèces différentes dans

Pokémon Colosseum. Heureusement, la possibilité d'effectuer des échanges avec les versions de la troisième génération ajoute un peu de variété. Pour attraper un nouveau Pokémon dans cet épisode, il faut se battre contre un dresseur qui possède dans son équipe un Pokémon Obscur. Grâce au Snatcheur, il devient alors possible de le voler avec une Poké Ball. Ce qui est strictement interdit dans la série canonique est ici autorisé, mais pour la bonne cause : il s'agit bien sûr de purifier de pauvres victimes du Groupe Ombre ! Les Pokémon Obscurs sont incapables de monter de niveau, d'évoluer ou même d'être échangés. D'où l'importance du processus de purification, qui s'effectue ici en ouvrant la conscience du Pokémon grâce à différentes interactions : l'avoir dans son équipe, combattre avec lui, le masser, le déposer à la Pension... Une fois sa conscience ouverte, le Pokémon peut être purifié grâce à la magie émanant de la Relique Sacrée du village de Samaragd, bénie par la magie de Celebi.



Pokémon XD : un modèle affiné

Bien qu'il ait réussi à proposer une aventure originale, différente de ce qui se fait sur consoles portables, *Pokémon Colosseum* n'en a pas moins quelque peu déçu certains joueurs du fait de son manque de profondeur et de sa durée de vie relativement courte. Il est clair que sans Pokémon sauvages, et donc sans recoins à explorer, il ne pouvait offrir la même rejouabilité que ses cousins. Forts de ce constat, les développeurs de Genius Sonority ont peaufiné la recette dans le second volet des aventures, baptisé *Pokémon XD : Le Souffle des Ténèbres*, toujours sur GC. D'emblée, le scénario se présente comme plus épique : l'histoire, qui se déroule plusieurs années après le volet précédent, débute alors qu'un cargo transportant des Pokémon est capturé par une immense créature violette. Cette créature, c'est XD001, ou Lugia obscur, un Pokémon corrompu impossible à purifier, créé par le Groupe Ombre. Car le Groupe Ombre n'a pas vraiment été dissous à la fin de *Pokémon Colosseum*, et le véritable chef de l'organisation est toujours libre. C'est donc cette fois-ci à Florent, un jeune garçon plein d'énergie, de parcourir la région de Rhode afin de retrouver la trace des Pokémon Obscurs, ce dernier devant les purifier à l'aide de la machine conçue par le Professeur Syrus. Tout comme Michael, Florent est équipé d'un Snatcheur, qui lui permet d'attraper les Pokémon Obscurs appartenant aux autres dresseurs, mais aussi d'un analyseur d'aura.

Le Pokémon de départ de Florent est Évoli, et il lui a été confié par son père. Un personnage souvent cité, mais qui n'apparaît jamais dans l'aventure. Bien que le héros n'ait qu'un seul Pokémon pour commencer, *Pokémon XD* repose, comme son aîné, sur les combats

doubles, à de rares exceptions près. Toutefois, pour approfondir le *gameplay*, les Pokémon Obscurs se révèlent plus nombreux, et surtout plus retors. Ils sont cette fois-ci plus de 80, et peuvent maîtriser des capacités obscures plus puissantes que la Charge Noire de *Pokémon Colosseum*. Avec des créatures plus redoutables qu'auparavant, cette suite offre donc un peu plus de challenge. Parmi les petites nouveautés, on remarque également l'apparition de Pokémon sauvages. Attention toutefois : il n'y a toujours pas de hautes herbes à Rhode, qui reste une région désertique. En revanche, on y trouve trois Poké Places, autrement dit trois endroits où le joueur peut déposer des Poké Snacks afin d'attirer les créatures alentour. On ne peut trouver à chaque Poké Place que trois espèces différentes, ce qui fait donc un total de neuf Pokémon sauvages. Il est également possible de réaliser quelques échanges avec des habitants de Rhode, mais aussi de croiser Goinfrex et Manzai, deux Pokémon de la quatrième génération.

Rhode, une région originale

Rhode est une région très particulière au sein de l'univers *Pokémon*. En raison de son climat aride, on n'y trouve pas de hautes herbes, l'endroit où se terrent la plupart des Pokémon sauvages. On remarque surtout l'immense volcan au nord, le célèbre Mont Bataille, qui abrite de nombreux dresseurs et sert de terrain d'entraînement aux apprentis. Le joueur peut y affronter cent adversaires, de plus en plus coriaces, afin de mesurer son niveau. Alors que la carte de *Pokémon Colosseum* nous montrait une région enclavée, on constate sur celle de *Pokémon XD* que Rhode est bordée d'eau à l'ouest, là où se trouve la ville portuaire de Port Amarrée. Car cette contrée désertique abrite tout de même quelques villes, au nombre de cinq. La plus importante d'entre elles, Phénacit, est entièrement décorée de fontaines, et pour cause : elle a été bâtie sur une oasis en plein désert. On trouve ensuite Pyrite, dans un style cyberpunk fait de tôle et d'objets de récupération, Samaragd, un village ancien niché dans une montagne verdoyante, et Suerebe, une ville souterraine, située sous Pyrite, où réside le Groupe Ombre. L'architecture de chacune de ces villes est unique en son genre, faisant de Rhode une région particulièrement exotique et diversifiée.

En dehors de ces villes, les touristes peuvent également visiter les Colosseums, qui peuvent être considérés comme l'équivalent des arènes pour la région de Rhode. Il s'agit de grands stades où les dresseurs peuvent affronter leurs pairs, sous les yeux de nombreux spectateurs venus admirer le spectacle. On trouve ainsi le Colisée de Phénacit, le Colosseum de Targare, bâti sous Suerebe, ou bien encore

le Colosseum de Rhode, en plein désert, qui accueille la crème des champions. Mais l'un des plus célèbres est sans doute la Tour Titanite. Ce grand complexe, en construction dans *Pokémon Colosseum*, abrite un hôtel, un casino, un bar, des boutiques de luxe et une superbe arène en plein air à son sommet. C'est d'ailleurs à cet endroit que se finit l'aventure principale de *Colosseum*. L'autre curiosité de la région, à ne surtout pas rater, est bien sûr la Relique Sacrée de Samaragd. Cet autel, capable de purifier les Pokémon Obscurs, témoigne du passage de Celebi, le Pokémon fabuleux au don de guérison. Il est d'ailleurs possible de l'invoquer dans *Pokémon Colosseum* grâce à une Flûte du Temps. Une fois apparu, il purifie instantanément un Pokémon Obscur, même si sa conscience n'est pas ouverte.

Les gangs de Rhode

La Team Snatch

On trouve à Rhode non pas une, mais bien deux organisations malfaisantes. La première que l'on rencontre, c'est la Team Snatch. En effet, Michael, le protagoniste de *Pokémon Colosseum*, n'est autre que l'un de ses anciens membres. Pour une raison inconnue, il décide de s'opposer à ses anciens camarades, et la partie commence d'ailleurs sur le sabotage du Repaire de la Team, un hangar caché dans un canyon à l'est de Rhode. Les explosifs laissés par Michael détruisent une partie du bâtiment et endommagent le Snatcheur, une grosse machine qui sert à voler les Pokémon. Notre héros profite de la confusion pour s'enfuir avec la version portative du Snatcheur, qui l'aidera ensuite à mener à bien sa mission. La Team Snatch est dirigée par Helgonza, un colosse moustachu tout en muscles activement recherché par la police de Pyrite. Particulièrement rancunier, ce dernier tente de faire payer à Michael sa trahison à de nombreuses reprises. Peu avant le début de *Pokémon Colosseum*, la Team Snatch s'allie au Groupe Ombre et leur fournit des Pokémon volés, que les scientifiques du Groupe Ombre transforment en Pokémon Obscurs. Dans *Pokémon XD*, la Team Snatch vivote : Helgonza est toujours à sa tête, mais il ne parvient pas à attirer de nouvelles recrues et n'a même pas pu réparer le Repaire. Des sbires réussissent à voler le Snatcheur de Florent, obligé d'aller affronter Helgonza en personne pour le récupérer. Après sa défaite, le leader de la Team Snatch décide de s'allier à Florent pour vaincre le Groupe Ombre, afin d'être à la tête de l'unique organisation maléfique de Rhode. D'abord alliées, les deux bandes deviennent donc rivales.

Le Groupe Ombre

Le Groupe Ombre a incontestablement plus d'importance à Rhode que la Team Snatch : ses membres sont bien plus nombreux et plus puissants, et les moyens qu'ils mettent en œuvre sont encore plus fous. Alors que la Team Snatch fait office de petit gang, le Groupe Ombre suit une hiérarchie bien établie. Tandis que le leader dirige ses troupes dans l'ombre en dissimulant son identité, quatre administrateurs se partagent différentes tâches. On trouve tout d'abord Teck, le scientifique, qui dirige les recherches sur les Pokémon Obscurs au fond du laboratoire secret de l'organisation. L'animatrice télé Vénus, particulièrement appréciée à Rhode, est elle aussi une des administratrices du Groupe Ombre. Elle utilise son image et sa popularité pour garder la mainmise sur la ville souterraine de Suerebe. Il y a ensuite l'intrigant Bouledisco, à la coupe afro aux couleurs des Poké Balls, qui distribue les tristement célèbres Pokémon Obscurs, ainsi que Dakim, la brute épaisse, qui a notamment dirigé l'attaque contre les dresseurs du Mont Bataille. Le Groupe Ombre n'hésite pas, en effet, à mener des actions musclées, par exemple à Samaragd, où ses sbires ont essayé de détruire la Relique Sacrée capable de purifier les Pokémon Obscurs. À la fin de *Pokémon Colosseum*, on découvre que le quartier général du Groupe Ombre semble être la Tour Titanite, où l'on rencontre enfin l'effrayant Jakylla, qui se présente comme le leader de l'organisation, et que l'on affronte dans un impressionnant match sans musique. Toutefois, une fois Jakylla vaincu par Michael, le véritable leader du Groupe Ombre se révèle : il s'agit de Nosfrat, que le joueur a rencontré bien plus tôt dans l'aventure sous les traits du bienveillant Nestor, le maire de Phénacit. Le mandat n'était qu'une habile couverture pour Nosfrat, qui tirait les ficelles dans l'ombre. Après sa défaite au sommet de la Tour Titanite, Nosfrat tente de s'enfuir, mais le Pokémon légendaire Ho-oh détruit son hélicoptère. La police peut ainsi l'appréhender et le mettre en prison.

Dans *Pokémon XD*, c'est le coup de théâtre : le Groupe Ombre existe toujours, et l'on apprend que Nosfrat n'était en fait pas vraiment le véritable leader du Groupe Ombre. Si l'organisation est toujours sur pied malgré l'arrestation de ses têtes pensantes, il y a eu du ménage parmi ses membres. Tous les administrateurs ont disparu de la circulation, en dehors de Bouledisco qui mène une vie de nomade, loin de ses anciennes activités, essayant de monter sa propre Team. De nouveaux administrateurs ont donc récupéré les postes vacants. L'énergique Angéline succède à Teck à la tête de l'équipe scientifique, avec pour objectif de créer un Pokémon impossible à purifier, Vamper brigue le poste de gouverneur de la région afin d'asseoir son pouvoir, tandis que Donozor est à la tête d'une véritable usine à Pokémon

Obscurs dans le nord-est de Rhode, baptisée le Repaire Ombre. Cette nouvelle équipe obéit au leader véritable du Groupe Ombre, qui n'est autre que le milliardaire Malafid, qui utilise comme Nosfrat une couverture : il se fait passer pour un riche mécène à Port Amarrée, M. Krézus. Ses deux fils, Artus et Eudes, sont également ses gardes du corps. La base d'opérations du Groupe Ombre se situe au large, sur l'île Ténébra, une île volcanique accessible grâce au Robo-Kyogre inventé par le Dr Bajork. Après la défaite de Malafid, le Groupe Ombre est enfin mis hors d'état de nuire.

Du Stadium allégé

En plus du mode aventure, *Pokémon Colosseum* dispose d'un mode combat quelque peu inspiré de la série *Stadium*. Dans cet épisode, il est par exemple possible de participer à des matchs dans les différents Colosseums de la quête principale, ou encore de se lancer dans l'ascension du Mont Bataille où cent combats attendent le joueur, avec à la clef l'obtention du Pokémon légendaire Ho-oh. Si l'on peut utiliser les créatures capturées et purifiées dans le mode RPG, le joueur a aussi le choix de rapatrier son équipe depuis les versions de la troisième génération sur Game Boy Advance. Enfin, deux joueurs armés de leurs cartouches peuvent s'affronter dans un mode versus, histoire de contempler leurs équipes respectives en trois dimensions. Hélas, les différents tournois proposés par *Pokémon Colosseum* restent très traditionnels, bien loin de l'inventivité de *Stadium* : les combats se révèlent on ne peut plus classiques, et en dehors d'être simples ou doubles, il n'y a guère que leur difficulté qui varie. Tout au plus apprécie-t-on le fait d'affronter parfois quelques légendaires puissants. Autant dire que ce mode est anecdotique, au point d'être carrément passé à la trappe dans *Pokémon XD*.

La série Pokémon Ranger : l'aventure tactile

De nouveaux codes

Ranger, une nouvelle vocation

La série *Pokémon Ranger*, née sur Nintendo DS, met en avant non pas les célèbres dresseurs Pokémon des jeux de rôle, mais leurs cousins les rangers Pokémon, dont le rôle est très différent. Contrairement aux dresseurs, ils ne capturent pas les Pokémon et ne

possèdent donc pas de Poké Balls. Toutefois, dans les épisodes de la série canonique, il arrive de croiser et d'affronter quelques rangers qui endossent, le temps d'un combat, le rôle de dresseurs. Impliqués dans la préservation de l'environnement, ils s'aident des Pokémon pour résoudre des problèmes (par exemple, venir en aide à un Pokémon perdu ou blessé), ou pour gérer des catastrophes (incendies, éboulements...). Pour cela, ils utilisent un Capstick, un outil qui permet de s'allier aux créatures sauvages un court moment. Concrètement, le joueur doit tracer à l'aide du stylet des boucles autour du Pokémon sur l'écran tactile. Si cela semble simple de prime abord, il faut savoir que le Pokémon peut riposter en attaquant et en brisant les boucles, abîmant le Capstick au passage. Chaque Pokémon dispose d'une capacité spécifique : certains peuvent charger pour détruire des obstacles, d'autres lancer des lianes pour créer de nouveaux passages, ou encore projeter de l'eau pour éteindre les flammes. Le rôle d'un ranger est donc de savoir quel Pokémon utiliser au bon moment, avant de le relâcher. Contrairement au dresseur, toujours associé à son équipe de six monstres prêts à se battre, le ranger n'est en effet accompagné sur le long terme que par un seul Pokémon, appelé partenaire, et se doit de libérer toute autre créature dont il a sollicité l'aide.

Les rangers ont une formation généralement bien plus encadrée que celle des dresseurs. Ils doivent en effet, pour la plupart d'entre eux, commencer par faire leurs preuves à l'école des rangers, comme on le découvre au début de *Pokémon Ranger : Nuit sur Almia*, avant d'en sortir diplômés et de pouvoir commencer à exercer. Les plus méritants peuvent espérer devenir ranger en chef et diriger une Base, afin de chapeauter une équipe et veiller sur une ville, voire une région. Pour un ranger, la Base est un peu l'équivalent du Centre Pokémon pour le dresseur : ce sont des endroits de repos et de passage, où il est possible de faire réparer son Capstick et d'obtenir de nouvelles missions. Il existe également des Top Rangers, au nombre de douze à travers le monde, équipés d'un Capstick spécial et dépendant directement de la Fédération Ranger. Le quartier général de cette institution, fondée et dirigée par la Présidente Marthe, se situe à l'ouest d'Almia. De là, les membres importants de la Fédération observent l'écosystème et son évolution, et restent en contact avec les Bases et les rangers.

Parmi les personnages emblématiques des différents épisodes de *Pokémon Ranger*, on peut citer le Professeur Pressand, l'inventeur du Capstick et de ses déclinaisons. Cet homme d'âge mûr, aussi central dans cette série *spin-off* que peut l'être le Professeur Chen dans la saga principale, est l'un des rares personnages qui apparaissent dans les trois opus. Figure importante de la Fédération Ranger, qu'il a participé à fonder, et où il dirige l'équipe scientifique, on le rencontre tout

d'abord dans le premier *Pokémon Ranger*, puisque son laboratoire se trouve à Fiore, non loin de la ville d'Automnelle. On le retrouve à la Fédération Ranger dans *Nuit sur Almia*, où il enquête sur les Gigatélecs, ces machines étranges créées par l'Équipe Sombres Héros dans le but de manipuler les Pokémon. On en apprend également davantage sur son passé, notamment qu'il a étudié aux côtés de Marthe, mais aussi de Dumont, le fondateur de l'école des rangers, et d'Annibal, le leader du Groupe Go-Rock et ennemi final de *Pokémon Ranger*. Enfin, son rôle est beaucoup plus effacé dans *Sillages de Lumière*, où il se contente de faire une petite apparition. On découvre néanmoins qu'il est en fait originaire de l'archipel d'Oblivia, où réside son frère Booker avec qui il est fâché depuis qu'il est parti vivre à Almia.

Le tactile ou cœur du gameplay

Non content de proposer un nouveau rôle à revêtir dans l'univers *Pokémon*, *Pokémon Ranger* a aussi eu pour objectif de proposer un *gameplay* inédit. Conçu pour la Nintendo DS, première console portable de Nintendo avec écran tactile, il tire pleinement parti de ses fonctionnalités. Contrairement aux épisodes classiques de la série, il est en effet possible de jouer à *Pokémon Ranger* sans jamais toucher aux boutons, en étant simplement équipé de son stylet. Du déplacement du personnage à l'utilisation des capacités des créatures en passant par la capture, tout a été pensé pour offrir une nouvelle expérience entièrement tactile, et par conséquent très différente du *gameplay* habituel. Alors que la lenteur des combats a souvent été reprochée aux jeux de rôle de la série *Pokémon*, la saga *Ranger* se montre bien plus nerveuse dans son approche de la capture, avec ses affrontements en temps réel nécessitant réflexes et sens de l'observation. En imaginant un *gameplay* novateur et en s'éloignant du concept et des mécaniques originelles de la série, ces trois titres ont réussi à se démarquer significativement et à proposer des aventures originales.

Trois aventures côté nature

Le premier Pokémon Ranger

Le premier épisode de la série *Pokémon Ranger* est sorti sur Nintendo DS en mars 2006 au Japon, et un peu plus d'un an plus tard en Europe. Le joueur y incarne Lunick ou Solana, fraîchement débarqué (e) à Fiore pour y exercer en tant que ranger après avoir insisté auprès

d'Eliott, ranger en chef de Printiville. L'aventure commence à Automnelle, ville portuaire située à l'est de la région, où le héros arrive en bateau. À peine a-t-il le temps de rencontrer son nouveau boss qu'un petit Pokémon (Posipi ou Négapi, en fonction du sexe du personnage principal) est attaqué par un Démolosse. Une fois ce petit souci réglé, Eliott attrape le héros et l'emmène à Printiville, village à l'ouest de Fiore, grâce à son Rapasdepic. Les missions se succèdent alors et permettent au joueur de découvrir la région, ses forêts, ses cavernes, ses îlots, ses jungles, ses ruines et ses monts enneigés, ainsi que ses Pokémon issus des trois premières générations. Que ce soit pour éteindre un incendie, rouvrir un tunnel obstrué par un effondrement ou retrouver des Pokémon perdus dans une ville, le ranger doit être prêt à tout pour aider son prochain.

Rapidement, notre héros croise la route du Groupe Go-Rock, une organisation maléfique utilisant une variante du Capstick dans le but d'utiliser la force des Pokémon légendaires. La capture d'Entei est d'ailleurs à l'origine de nombreuses catastrophes dans la région, que le héros tente d'enrayer en allant libérer le chien légendaire. Pour cela, il n'hésite pas à infiltrer le repaire Go-Rock et à affronter les membres du Quatuor Go-Rock, un groupe de quadruplés musiciens qui cachent des Capsticks dans leurs instruments. Ces derniers supervisent les actions de l'organisation avec l'aide de leur père Annibal, véritable leader du groupe. Hélas, si la défaite du Quatuor les pousse à renoncer à leurs méfaits et à quitter Fiore pour se concentrer sur leur carrière musicale, Annibal ne l'entend pas de cette oreille et parvient à mettre la main sur Raikou et Suicune. Les trois chiens légendaires en sa possession, le voilà bien décidé à utiliser leurs pouvoirs pour plonger Fiore dans le chaos. Le héros n'a donc pas d'autre choix que d'affronter Annibal pour libérer les trois chiens et sauver la région.



Pokémon Ranger : Nuit sur Almia

Ce deuxième volet de *Pokémon Ranger*, sorti en mars 2008 au Japon puis en novembre de la même année en Europe, met en scène les aventures de Primo ou Clara, nouveaux héros originaires de Fiore, fraîchement arrivés à l'école des rangers d'Almia. Le héros y apprend les rudiments du métier et finit par obtenir son diplôme, ce qui lui permet de partir à la découverte de cette nouvelle région, peuplée par des Pokémon des quatre premières générations. Il commence par se rendre à Véterville, la ville voisine, qui accueille la Base ranger locale. Là, il fait connaissance de Barak, son nouveau chef. Très vite, après avoir pris ses fonctions, le héros découvre des Pokémon curieusement agressifs, particulièrement difficiles à attraper et à calmer. Ces pauvres créatures sont en fait sous l'emprise d'un appareil sophistiqué appelé

Gigatélec. Ces machines étranges, qui asservissent les Pokémon alentour grâce au pouvoir d'une pierre rare, appartiennent à l'Équipe Sombres Héros, une organisation maléfique comme il en pullule un peu partout dans l'univers de *Pokémon*. Inquiet des conséquences que pourraient avoir ces machines, le héros se rend alors tout droit à la Fédération Ranger afin de prévenir l'ensemble de ses confrères.

Mais de leur côté, les Sombres Héros manipulent Isaac, ancien camarade de classe du héros et scientifique de génie, qui met au point le Minitélec, une version miniaturisée du Gigatélec, trop encombrant et difficile à exploiter. L'organisation parvient également à enlever Barak, qui était en train d'explorer une caverne sur l'île de Terruptive. Le joueur embarque alors sur le bateau des Sombres Héros pour sauver son boss, et porter un coup aux malfaiteurs. Après cette mission, la Fédération reconnaît les grandes qualités du héros et décide de lui offrir une promotion : le voilà désormais Top Ranger ! Le combat contre l'Équipe Sombres Héros devient alors une priorité, étant donné leur dangerosité et leurs moyens d'action. Plusieurs Top Rangers, dont le joueur, sont envoyés en mission, et l'on découvre l'origine du pouvoir des Gigatélec : des fragments de Cristal d'Ombre. Hélas, l'organisation maléfique a réussi à reconstituer ce dernier, et projette de l'utiliser dans leur Machine Incroyable, qui n'est autre que l'immense tour construite par Loyau S.A., la riche entreprise pétrolière. Cette dernière sert en effet de société-écran, et le patron de Loyau S.A., Anoir Rayor, est également le leader des Sombres Héros. Une course se lance alors entre les rangers et leurs ennemis pour mettre la main sur les trois gemmes capables de contrecarrer les pouvoirs du Cristal d'Ombre. Grâce au héros, les pouvoirs néfastes de cette pierre sont contrés et Anoir Rayor, qui était jusque-là sous son emprise, est sauvé, tout comme les Pokémon de la région d'Almia.



Pokémon Ronger : Sillages de Lumière

Le dernier volet de la série *Pokémon Ranger* a lui aussi vu le jour sur Nintendo DS, en mars 2010 au Japon, puis en novembre en Europe. On s'envole cette fois-ci pour l'archipel d'Oblivia, constitué d'îles très différentes, de la volcanique Faldeira à la sauvage Dolce en passant par l'étrange Latempête où gronde un orage perpétuel. Le joueur incarne Sully ou Éthelle, deux jeunes rangers envoyés par le Professeur Pressand à Oblivia pour enquêter sur les Poké Nappers. Ce nouveau groupe capture en effet les Pokémon à l'aide de gants spéciaux dans un but encore inconnu, mais leurs intentions ne semblent pas des plus louables. Tandis qu'il se dirige vers Oblivia en volant à dos d'Étouraptor, le héros surprend un des administrateurs de l'organisation s'en prendre à Latios ou Latias (suivant le sexe du

personnage incarné par le joueur). La rencontre est musclée et notre héros tombe dans l'océan après avoir essuyé une attaque. Échoué sur l'île Dolce, il y rencontre Booker, un habitant d'Oblivia, puis se lie d'amitié avec un Pichu musicien jouant du ukulélé, qui décide de l'accompagner pour retrouver ses amis Pokémon disparus.

Rapidement, on découvre que de nombreux Pokémon ont en effet été capturés par les Poké Nappers, qui sont également à la recherche de stèles leur permettant d'invoquer les trois oiseaux légendaires. Une légende locale raconte qu'apparaîtrait alors un quatrième Pokémon particulièrement puissant, qui les aiderait à prendre le contrôle d'Oblivia. Toutefois, en retournant la région comme ils le font, les Poké Nappers s'attirent les foudres des trois chiens légendaires. Le héros doit donc tenter d'empêcher l'organisation maléfique d'invoquer Artikodin, Électhor et Sulfura, tout en essayant de calmer Raikou, Entei et Suicune. Durant la quête, on finit par découvrir qui tire les ficelles du gang : il s'agit d'un petit club d'anciens voleurs à la retraite, baptisé la Partie de Thé, qui désire mettre la main sur l'Armure d'Or, un artefact aussi rare que puissant permettant d'obtenir la jeunesse éternelle. Afin de les affronter dans leur Forteresse Volante, notre héros sollicite l'aide de Ho-oh et réussit à s'infiltrer dans le repaire. Là, il doit combattre le terrible Mewtwo, le Pokémon du leader de la Partie de Thé, à deux reprises. Une fois le club vaincu, Ho-oh vient en aide une nouvelle fois au héros pour empêcher la chute de la Forteresse Volante de causer un raz-de-marée. Et c'est ainsi que la paix revient dans l'archipel d'Oblivia.

De l'amour de la nature à la défense de l'environnement

La nature a toujours occupé une place importante dans la saga *Pokémon* : par son thème, à savoir la découverte, le recensement et la capture d'espèces sauvages, la licence a inscrit l'environnement dans ses gènes. S'il existe quelques créatures inspirées d'objets (une cloche pour Archéodong, un sarcophage pour Tutankafer, un cône glacé pour Sorbébé, un trousseau de clefs pour Trousselin...), l'immense majorité des Pokémon sont issus du monde vivant, animal ou végétal. Dans les différents épisodes, on remarque à quel point hommes et Pokémon vivent en harmonie : les dresseurs chérissent leur équipe, les Pokémon participent à différentes tâches (travaux de construction, déménagement, transport...) et même s'il semble exister un lien de subordination, les Pokémon ne sont pas maltraités, à moins qu'une organisation maléfique ne s'en mêle. De la même manière, la plupart des régions se sont développées en harmonie avec la nature, allant

parfois jusqu'à l'intégrer dans l'architecture des villes. On peut par exemple citer Hoenn, avec les cabanes dans les arbres de Cimetronelle ou les habitations d'Atalanopolis construites dans un cratère, ou encore la Forêt Blanche d'Unys. Des forêts centenaires aux plages de sable fin en passant par les champs de fleurs et les chemins enneigés, la nature est clairement un élément indissociable de la saga. L'environnement est devenu au fil du temps un élément important de l'univers *Pokémon*, au point de rejaillir dans les *spin-off*, comme le contemplatif *Pokémon Snap* qui nous invite à observer ces petites créatures dans leur milieu naturel, ou encore *Pokémon Donjon Mystère*, série où le joueur est confronté aux manifestations de la puissance de la nature.

La série *Pokémon Ranger* va néanmoins encore plus loin en insérant les préoccupations écologiques au centre des intrigues et en faisant de la protection de l'environnement l'une des priorités majeures des rangers. D'emblée, Fiore, Almia et Oblivia offrent une variété géographique qui n'a pas à rougir face à la série principale. Les forêts, les jungles, les volcans, les déserts et les vallées enneigées : tout est là. On y trouve d'ailleurs bien moins de villes que dans les régions que l'on traverse dans les jeux de rôle de la licence : la nature y est en effet prépondérante. Un certain nombre de missions confiées au joueur dans les différents épisodes de ce *spin-off* sont liées à la préservation de cette nature sauvage et à la lutte contre la pollution : éteindre un incendie, enquêter sur un séisme, nettoyer un égout, et bien sûr, sauver des Pokémon en danger. Le Groupe Go-Rock et l'Équipe Sombres Héros ont d'ailleurs pour objectif de dérégler l'environnement : les premiers veulent causer des catastrophes naturelles à l'aide des chiens légendaires, quant aux seconds, ils désirent asservir les Pokémon afin de les utiliser comme source d'énergie. Ces organisations maléfiques, à l'image de quelques autres comme la Team Rocket ou le Groupe Ombre, cherchent donc à briser l'équilibre naturel et mettent en péril l'harmonie entre les hommes, la nature et les Pokémon. Le joueur incarne alors le garant de cette harmonie, chargé de préserver l'ordre et de défendre les intérêts de chacun : la mission du ranger est d'aider son prochain, qu'il soit humain ou Pokémon. À travers les aventures de ses protagonistes, la série *Pokémon Ranger* envoie donc un message écologique fort, prônant l'intégration de l'homme à la nature plutôt que la domination de celle-ci par les activités humaines. Si le parti pris peut paraître consensuel, le sujet est rarement traité dans les jeux vidéo.

Pokémon Snap : l'expérience unique

Le beau métier de photographe

En mars 1999, alors que couve encore la deuxième génération de *Pokémon*, sort sur Nintendo 64 au Japon un jeu original mettant en scène les petites bêtes dans leur habitat naturel : *Pokémon Snap*. Ce titre, sorti en septembre 2000 en Europe, met en scène Todd, un jeune photographe recruté par le Professeur Chen pour participer à un safari-photo avec des Pokémon sauvages. Todd est également apparu dans la série animée : il a en effet accompagné Sacha et ses amis le temps de quelques épisodes. Lorsque Todd arrive au laboratoire du Professeur Chen sur la bien nommée île Pokémon, l'éminent chercheur lui explique qu'il a besoin de ses talents pour répertorier les différentes espèces locales. Pour cela, il n'est nullement question de capture et de Poké Balls, mais bien de photographie. Ni une ni deux, notre reporter accepte la mission et grimpe dans Zero-One, le véhicule sur rails qui l'emmène aux quatre coins de l'île. À la fin de chaque niveau, le Professeur Chen évalue les clichés de Todd. En fonction de son score, Todd a ainsi accès à de nouvelles zones, ou obtient de nouveaux objets lui permettant de nouvelles interactions avec les Pokémon sauvages.

Le *gameplay* de *Pokémon Snap* s'avère atypique. À l'origine, le titre n'avait d'ailleurs rien à voir avec la licence *Pokémon* : il s'agissait simplement d'un jeu où il fallait prendre des photos. L'ajout des célèbres créatures a permis de renforcer l'attractivité du concept tout en ajoutant des objectifs plus concrets, ainsi qu'un ingrédient secret qui a déjà fait ses preuves : la collectionnisme. Si le joueur ne peut pas diriger directement Todd et doit se laisser conduire par Zero-One, il est libre de regarder autour de lui pour « capturer » ce qu'il veut. Au-delà du simple fait de coucher chaque espèce présente dans le jeu sur pellicule, le joueur peut aussi se lancer dans la course au meilleur cliché en ajustant la prise de vue, la taille du sujet, sa pose, etc. Tous ces paramètres entrent en compte dans la décision finale de Chen, qui note donc de façon plus qu'objective. Pour réussir à prendre les meilleures photographies, Todd transporte dans son sac de quoi faire réagir les Pokémon de différentes manières : de délicieuses pommes (qui peuvent faire mal si elles tombent au mauvais endroit), des Agass'Balls qui contiennent un gaz répulsif, ainsi qu'une Pokéflûte aux effets variables selon le contexte et les créatures.

À l'époque, si le joueur était particulièrement fier de son travail et qu'il avait la chance d'habiter au Japon, en Amérique du Nord ou en Australie, possibilité lui était offerte de se rendre dans un centre commercial avec sa carte mémoire pour imprimer ses clichés sur des stickers grâce à une borne *Pokémon Snap Station*, avant de les coller sur son agenda ou son réfrigérateur. Grâce à son concept et son

gameplay inédits, *Pokémon Snap* est resté une expérience vidéoludique unique, qui n'a malheureusement pas connu de suite, pas même spirituelle. Ce titre original occupe donc une place particulière dans le cœur des fans, tant il a su donner vie aux Pokémon, à travers leurs animations et leurs réactions amusantes. C'est sans doute là toute la force de *Pokémon Snap* : avoir réussi à créer un environnement cohérent.

L'île fantastique

L'île volcanique de *Pokémon Snap* n'apparaît que dans ce jeu. Même si le Professeur Chen y a installé un petit laboratoire, aucun humain n'y vit : elle n'est peuplée que de Pokémon de la première génération. Afin d'en préserver l'équilibre naturel, les dresseurs Pokémon sont interdits de séjour, et il est même impossible d'accéder à l'île sans autorisation préalable. Comme l'indiquent les différents parcours que l'on découvre à l'aide de Zero-One, la géographie de l'Île Pokémon se révèle très variée. On explore donc une plage idyllique, une caverne où se trouvent les ruines d'une ancienne centrale (toujours étrange sur une île inhabitée), le cratère d'un volcan, une forêt tropicale traversée par une rivière, une grotte aux reflets bleutés ainsi qu'une vallée encaissée traversée par des rapides. Au total, il est possible de photographier 63 espèces différentes de Pokémon, soit une bonne dizaine par niveau. Parmi ces Pokémon figure le rarissime Mew, qui apparaît seul dans un parcours dédié, l'arc-en-ciel au-delà des nuages, et fait office en quelque sorte d'adversaire final. Ce Pokémon fabuleux est le plus délicat à prendre en photo, puisqu'il reflète la lumière à l'aide de ses pouvoirs.

Toutefois, seuls les photographes les plus doués auront la chance de rencontrer Mew, car il faut auparavant montrer au Professeur Chen six clichés très spéciaux. En effet, on trouve parfois sur l'Île Pokémon, au détour d'un rocher ou d'une cavité suspecte, une forme évoquant les contours d'un Pokémon. L'objectif pour Todd est donc de scruter le paysage, à la recherche par exemple d'un rocher moussu en forme de Kraboss, d'une fumée violacée qui rappelle Smogo, ou d'un arbre qui fait penser à Osselait. Évidemment, il faut avoir l'œil, un peu de chance et, surtout, avoir correctement interagi avec les créatures alentour pour produire les bons effets et assister à ces petites illusions afin de les prendre en photo. Et il est bien sûr nécessaire d'être vif, car elles ne restent généralement que l'espace d'un instant. Curiosité et sens de l'observation seront donc de précieuses qualités pour les photographes en herbe.

Des Pokémon vivants

L'un des aspects les plus fascinants dans *Pokémon Snap* est que le joueur est avant tout un simple spectateur. Comme dans un safari classique, il se laisse guider le long du chemin par le véhicule et observe les animaux, en l'occurrence les Pokémon, vivre paisiblement leur vie. On assiste donc à des scènes marquantes, étonnantes ou amusantes : un Ronflex endormi dans un parterre de fleurs, un Évoli qui joue avec un Leveinard roulé en boule, des Carapuce prenant un bain ou bien encore des Lippoutou surveillant un œuf étrange. Cette impression de vie est renforcée par le fourmillement : même si le jeu paraît techniquement dépassé de nos jours et que les environnements sont plutôt dépouillés, il y a toujours un petit détail à découvrir çà et là. Les Pokémon sont vivaces, animés avec soin et énergie, et prononcent même leur nom en français au lieu d'avoir leur cri habituel, ce qui rappelle bien sûr la série animée. On prend donc plaisir à observer cette nature sauvage et presque imperturbable.

Car le joueur a bien sûr la possibilité d'interagir avec cet environnement à l'aide de l'équipement de Todd, pour des effets parfois inattendus. Évidemment, tout le monde a essayé d'assommer un Pikachu qui passait par là avec une pomme. Quant à la Pokéflûte, en jouer incite la plupart des créatures que l'on croise à danser, et réveille aussi certains paresseux comme le Rafflesia de la forêt. Mais au-delà de leur dimension comique, certaines interactions permettent de découvrir de nouveaux Pokémon, en provoquant par exemple des évolutions. Par exemple, si l'on attire un Ramoloss sur un coin de pêche, un Kokiyas va se mordre la queue, et devenir un Flagadoss. De même, en frappant avec une Agass'Ball l'étrange Bulbizarre aux petits yeux noirs de la grotte, celui-ci reprend sa véritable forme, et l'on comprend alors que ce n'était qu'un Métamorph ! *Pokémon Snap* offre également quelques scènes atypiques pour l'univers de *Pokémon*. Par exemple, on sait que les Pokémon légendaires sont incapables de se reproduire et qu'à part le Giratina, le Dialga et le Palkia créés par Arceus dans la quatrième génération, on n'en a jamais vu un seul sortir d'un œuf. Et pourtant, dans *Pokémon Snap*, on voit éclore des œufs d'Artikodin, Électhor et Sulfura, les trois oiseaux légendaires. Ce titre est également le seul à montrer une évolution de Magnéti cohérente par rapport à sa description dans le Pokédex : il faut en effet attirer trois Magnéti au même endroit pour qu'ils fusionnent et deviennent Magnéton. Avec *Pokémon Snap*, la recherche sur les Pokémon prend donc une nouvelle dimension.

La série Pokémon Trading Card Game : le jeu vidéo inspiré du jeu de cartes inspiré du jeu vidéo

Du jeu vidéo au jeu de cartes

Très rapidement, les premières versions de *Pokémon*, sorties en février 1996 au Japon, ont été adaptées en jeu de cartes par Creatures. Cette adaptation se concentre uniquement sur le combat et tente d'en traduire les mécaniques en conservant ses caractéristiques majeures : le tour par tour, bien évidemment, mais aussi les types, les forces et les faiblesses, ou encore l'utilisation d'objets en plein combat pour se soigner ou s'octroyer des bonus. Toutefois, on note quelques différences : les attaques nécessitent des cartes d'énergie, les évolutions ont lieu en plein combat et leurs conditions ont changé, chaque créature vaincue octroie une récompense, et les dresseurs disposent d'un banc où attendent les Pokémon qui ne sont pas encore au combat, mais où ils peuvent néanmoins recevoir des dégâts. Le nombre de types a également été revu à la baisse pour simplifier les interactions, et contrairement au jeu vidéo, chaque créature ne peut en avoir qu'un seul. Au fur et à mesure des extensions, de nouveaux types de cartes, comme les cartes de stade ou les Pokémon EX plus puissants, ont amené de nouvelles règles et enrichi le jeu. Au final, le jeu de cartes imaginé à partir du jeu vidéo reste fidèle à l'esprit originel de la série, tout en apportant des idées originales permettant de dynamiser les affrontements. Longtemps présenté comme une version plus accessible du légendaire *Magic : l'Assemblée*, le jeu de cartes *Pokémon* a converti au carton de nombreux joueurs, jeunes ou moins jeunes, et a permis de faire connaître un peu plus cet univers au grand public.

Du jeu de cartes au jeu vidéo



Le premier Pokémon Trading Card Game

Édité dans un premier temps par Wizards of the Coast en dehors du Japon, le jeu de cartes *Pokémon* a connu un énorme succès, au point d'avoir été à son tour adapté en jeu vidéo, sobrement intitulé *Pokémon Trading Card Game*, sorti en décembre 1998 au Japon puis deux ans plus tard en Europe. On retrouve exactement les mêmes mécaniques que le jeu de cartes, et les cartes elles-mêmes sont d'ailleurs réutilisées à l'identique, illustrations comprises. Concrètement, sont inclus le jeu de base et les deux premières extensions, *Jungle* et *Fossile* (à

l'exception des cartes Électrode et Métamorph, dont les pouvoirs étaient un chouïa trop complexes pour être gérés facilement par le jeu), soit 196 cartes, auxquelles il faut en ajouter 14 promotionnelles et 18 originales, pour un total de 228 cartes différentes. Tous les Pokémon de la première génération sont représentés, certains même en plusieurs exemplaires.

Ironiquement, le déroulement de l'aventure est fortement inspiré de la saga principale. Le joueur incarne Marc, un jeune garçon passionné de Pokémon qui décide de collectionner les cartes légendaires afin de battre les quatre plus grands joueurs de la région (une petite île), appelés Grands Maîtres. Mais avant de se lancer dans sa quête, Marc se rend chez le Dr Mason, un chercheur expert en cartes Pokémon qui lui offre son premier *deck*. Comme dans la série principale, le joueur doit alors choisir entre trois possibilités : le *deck* Bulbizarre et ses amis, le *deck* Salamèche et ses amis et le *deck* Carapuce et ses amis, en référence aux *starters* de la première génération. Marc doit ensuite affronter les Maîtres de chaque cercle, équivalent local des arènes, tout en affrontant ponctuellement son rival Ronald, qui veut lui aussi devenir Maître Pokécarte. Les huit cercles sont inspirés des sept types originels du jeu de cartes : Eau, Électrik, Psy, Feu, ainsi que Combat et Roche (tous les deux de type Combat dans le jeu de cartes), et enfin Plante et Science (où l'on trouve des Pokémon Poison, arborant eux aussi le type Plante dans le jeu de cartes). Seul le type Incolore n'a pas droit à son propre cercle. Une fois les huit médailles des cercles remportées, le joueur peut se rendre au Dôme Pokémon pour affronter les quatre Grands Maîtres et ainsi récupérer leurs cartes légendaires : Artikodin, Électhor, Sulfura et Dracolosse.



Pokémon Trading Card Game 2

En mars 2001, soit un peu plus de deux ans après sa sortie au Japon et alors qu'il était à peine arrivé en Europe, *Pokémon Trading Card Game* a eu droit à une suite qui n'a jamais dépassé les frontières de l'Archipel. On retrouve les 228 cartes du jeu précédent, auxquelles s'ajoutent les 65 cartes de l'extension *Team Rocket*, 97 cartes issues des sets japonais vendus dans les distributeurs, les 15 cartes exclusives des *decks* d'entraînement appelés « *intro packs* » destinés aux jeunes joueurs, 26 nouvelles cartes promotionnelles, 13 nouvelles cartes originales créées pour l'occasion et enfin une seule carte tirée de l'extension *Gym Heroes*. Cela fait donc un total de 445 cartes à collectionner dans cette suite, soit quasiment le double par rapport au premier épisode. Bien que les versions *Or* et *Argent* étaient sorties à l'époque, tout comme les extensions du jeu de cartes inspirées de la deuxième génération, ce deuxième épisode de *Pokémon Trading Card*

Game se concentre toujours sur la première. On remarque toutefois la présence de trois Pokémon de la deuxième génération parmi les cartes originales : Marill, Togepi et Lugia.

Dans cette nouvelle aventure, le joueur a la possibilité d'incarner de nouveau Marc, ou de lui préférer le personnage féminin Mint. Une fois encore, il faut affronter les mêmes huit Maîtres des cercles, mais avec l'arrivée des cartes de l'extension *Team Rocket*, il fallait bien inclure une organisation maléfique dans l'aventure. C'est ainsi qu'entre en jeu la Team GR, pour Great Rocket, dont le but est de dérober les cartes légendaires. Et pour y parvenir, ils n'hésitent pas à kidnapper les Maîtres. Il y a donc une nouvelle île à explorer en plus de celle de l'épisode précédent : une île où se trouvent sept forts pour autant de types, ainsi qu'un château où réside King Biruritchi, le grand chef de la Team GR. Parmi les autres nouveautés, on remarque également l'arrivée d'un casino où gagner des cartes rares, ou le remplacement des médailles par des pièces à collectionner, que l'on peut utiliser pour le pile ou face durant le combat. Enfin, le Fort Scellé offre neuf défis de taille contre des adversaires d'élite. Dans l'ensemble, malgré l'arrivée de la Team GR, cette aventure s'avère assez proche de la précédente dans son déroulement. La durée de vie a toutefois été revue clairement à la hausse, et la difficulté du jeu est plus prononcée.



La collectionnite, encore

Évidemment, à l'image du jeu vidéo original, le jeu de cartes a provoqué une vague de collectionnite dès sa mise sur le marché à la fin des années 1990. Certaines cartes se révèlent sans surprise plus rares que d'autres, avec parfois un rendu holographique du plus bel effet, quand elles ne sont pas carrément « secrètes ». Quelques-unes, qui ne sont pas prises en compte dans la numérotation des *sets*, sont ainsi particulièrement recherchées par les collectionneurs. D'autres existent aussi en deux versions, l'une classique et l'autre holographique, ce qui complique encore plus les choses. Car en dehors des *decks* de soixante cartes dont on connaît le contenu, il faut évidemment compléter son jeu à l'aide de *boosters*, des sachets d'une dizaine de cartes aléatoires. Comme dans le jeu vidéo, il vaut donc mieux compter sur les échanges pour espérer tous les attraper.

De la même manière, en dehors des *decks* que l'on obtient au début des deux épisodes de *Pokémon Trading Card Game*, les cartes sont distribuées aléatoirement dans des *boosters* après chaque victoire. Il existe cinq types différents de *boosters* dans le premier jeu (Colisée, Évolution, Mystère, Laboratoire et Promo), et huit dans le second (Pokémon débutants, Pouvoir légendaire, Île des fossiles, Combat psychique, Pokémon des cieux, Nous sommes la Team Rocket,

Ambition de la Team Rocket et Promo), avec des sets agencés différemment par rapport au jeu de cartes : on peut par exemple trouver dans un même set des cartes issues du jeu de base, de l'extension *Jungle* et de l'extension *Fossile*. Afin d'obtenir toutes les cartes du jeu, il va parfois falloir résoudre quelques petites quêtes, ou encore procéder à des échanges avec des PNJ, dans la plus grande tradition *Pokémon*. Certaines cartes, appelées cartes fantômes, ne peuvent toutefois être obtenues qu'avec la fonction Card Pop !, c'est-à-dire en connectant deux Game Boy Color grâce à leur capteur infrarouge, ce qui débloque une carte pour chacun des joueurs. C'est par exemple le cas de Mew niveau 15 et de Florizarre niveau 64 dans le premier *Pokémon Trading Card Game*. La série *Pokémon Trading Card Game* repose donc autant que les jeux de rôle *Pokémon* sur la course à la collection complète, et remplir son album y revient moins cher qu'avec le jeu de cartes. De quoi contenter les collectionneurs radins. À noter que les jeux *Pokémon Trading Card Game* ont été tous les deux vendus avec une véritable carte : le premier titre était accompagné d'une carte Dracolosse holographique au Japon et d'une carte Miaouss holographique ailleurs dans le monde, tandis que la suite était vendue avec une carte Lugia holographique.

La série Pokémon Pinball : comme une Poké Ball de flipper

Le premier Pokémon Pinball

De la Poké Ball à la boule de flipper, il n'y avait finalement qu'un petit pas, qui a été franchi au Japon en avril 1999 avec la sortie du premier jeu estampillé *Pokémon Pinball* sur Game Boy Color, disponible chez nous en octobre 2000. Le principe est familier aux connaisseurs de la licence : il faut tous les attraper. Des Pokémon apparaissent en effet sur les tables, et il faut activer les bonus pour pouvoir les capturer et les ajouter ensuite au Pokédex de la cartouche. Il existe deux tables différentes, une rouge et une bleue, faisant bien sûr référence aux versions *Rouge* et *Bleue* des débuts. Ces dernières sont, sans surprise, décorées à l'image de la saga : les *bumpers* deviennent des Voltorbe et des Kokiyas, la bouche de Chétiflor sert de tunnel et Ptitard fait office de cible. La boule de flipper devient bien sûr une Poké Ball, qu'il est possible d'améliorer en Super Ball, Hyper Ball ou même Master Ball, afin d'obtenir des multiplicateurs de points. La course aux meilleurs scores pouvait d'ailleurs aller très loin

puisqu'il était possible de les coucher noir sur blanc grâce à l'imprimante pour Game Boy. Chacune des deux tables permet en outre de visiter des endroits spécifiques de Kanto, modifiant alors les Pokémon susceptibles d'apparaître. Et ce n'est pas le tout de les attraper : il faut aussi activer le processus d'évolution en tapant au bon endroit.

Toutes les créatures de la première génération ont répondu à l'appel, y compris le fabuleux Mew, que l'on ne peut toutefois pas capturer. Contrairement aux autres Pokémon, sa fiche Pokédex se débloque simplement lorsqu'on le voit pour la première fois, c'est-à-dire sur le Plateau Indigo après que l'on a battu deux fois Mewtwo. Chaque table comporte en effet trois niveaux bonus : deux qui lui sont exclusifs et un troisième en commun avec le Pokémon mutant comme adversaire. Parmi les autres stages à débloquent en touchant les cibles Poké Ball, on peut également citer celui où il faut frapper les Otaria lorsqu'ils sortent la tête de l'eau, ou encore le niveau rempli de Taupiqueur à éliminer les uns à la suite des autres. Le style *Pokémon* a donc été particulièrement respecté pour cette adaptation en jeu de flipper qui, s'il peut décevoir du fait qu'il ne propose que deux tables différentes, dispose néanmoins d'un *gameplay* solide et bien réalisé pour la console. La cartouche de *Pokémon Pinball* était d'ailleurs originale puisqu'elle incorporait une fonction vibration assurée par une pilette LR03 (AAA). Une petite révolution pour l'époque.

Pokémon Pinball Mini : maxi boules, mini support

Le Pokémon Mini, cette console minuscule dédiée entièrement à des mini-jeux *Pokémon*, a elle aussi eu droit à sa petite cartouche de *Pokémon Pinball*, sortie en décembre 2001 au Japon. Contrairement à l'épisode sur Game Boy Color qui était libre, celui-ci se compose de niveaux avec des objectifs à remplir. Au total, il compte 90 défis : 10 en contre-la-montre, 10 dans le mode score, et 70 dans le mode quête, dans lequel il faut soit battre des records, soit placer ses Poké Balls au bon endroit pour débloquent le niveau suivant. Il existe également quelques stages dédiés à la capture d'un Pokémon en particulier, qui va ensuite servir à lancer les boules de flipper. Le joueur commence avec un Taupiqueur, et il est ensuite rejoint par l'inusable Pikachu, l'adorable Mélofée, l'intraitable Qulbutoké et l'oubliable Ptitard. Tous disposent d'un pouvoir différent et permettent donc la mise en place de différentes stratégies lorsque l'on tire : on peut par exemple s'aider de Mélofée pour contrôler la façon dont on frappe, tandis que Qulbutoké est capable d'envoyer la boule très loin. Au regard des

limitations de son support, *Pokémon Pinball Mini* est un peu plus basique que son prédécesseur, mais il réussit tout de même à adapter intelligemment la recette du flipper au tout petit écran du Pokémon Mini.

Pokémon Pinball Rubis & Saphir

Totalement inspiré de l'épisode Game Boy Color, *Pokémon Pinball Rubis & Saphir* sort sur Game Boy Advance en août 2003 au Japon, puis en novembre de la même année en Europe. Comme son nom l'indique, ce nouvel opus met en avant la troisième génération : cette fois-ci, il faut compléter le Pokédex Régional de Hoenn (même si l'on remarque l'absence de Déoxys), et quelques anciennes têtes font leur apparition, comme Germignon, Héricendre, Kaïminus et Ptéra. Cela fait donc 205 créatures différentes à capturer. Les règles sont très proches de la première version, si ce n'est qu'à la capture et à l'évolution s'ajoute désormais l'œuf : un bébé Pokémon en sort au bout d'un petit moment et se met à déambuler sur le plateau. Le but est alors de le toucher deux fois dans le temps imparti afin de l'attraper. Sans surprise, on trouve de nouveau deux tables, l'une rendant hommage à *Rubis*, et l'autre à *Saphir*, décorées elles aussi de créatures ou d'éléments emblématiques de la série. Les niveaux bonus sont répartis de la même manière, avec Groudou et Kecleon pour la table Rubis, Kyogre et Téracllope pour la table Saphir, ainsi que Rayquaza pour les deux. Le joueur peut également grappiller quelques Pokédollars à dépenser dans la boutique afin d'obtenir différents pouvoirs temporaires. Clairement, *Pokémon Pinball Rubis & Saphir* ne révolutionne absolument pas la recette, mais le fun et le *feeling* sont toujours aussi immédiats, ce qui explique la popularité de cette série auprès des fans. Précisons que dans sa version japonaise, cet épisode est l'un des rares jeux compatibles avec l'e-Reader, ce lecteur de cartes magnétiques conçu pour le Game Boy Advance. Quatre cartes pouvaient ainsi octroyer des bonus appréciables, comme l'aide plus fréquente de Pikachu et Pichu qui peuvent empêcher la boule de tomber, ou encore l'augmentation des chances de tomber sur le niveau secret de Jirachi.

La série Pokémon Rumble : la bagarre des jouets

Le premier Pokémon Rumble

La série *Pokémon Rumble* a connu ses débuts sur le WiiWare, la plateforme de jeux en téléchargement pour la Wii. Le premier titre est donc sorti en juin 2009 au Japon, avant d'atteindre le reste du monde en novembre de la même année. Dans ce jeu, le joueur dirige directement les Pokémon, ou plutôt des jouets à l'effigie de ces derniers. *Pokémon Rumble* se distingue en effet de ses aînés par son style graphique atypique, quelque peu emprunté à *My Pokémon Ranch*, un logiciel de stockage sorti un an auparavant sur le WiiWare. Les Pokémon y sont représentés de façon caricaturale, de manière arrondie et *kawaii*. Le but du jeu est de vaincre les adversaires coriaces de la Bataille Royale, afin de devenir le Maître des jouets. Mais pour y parvenir, il faut d'abord explorer six niveaux, courts et linéaires, où l'on peut recruter des Pokémon de plus en plus forts. Ici, les Pokémon ne gagnent pas d'expérience. Il faut donc trouver sans cesse de nouvelles recrues, en espérant que leur indice de puissance soit plus élevé.

Une fois la Bataille Royale remportée, le joueur gagne un rang : les niveaux proposent alors des créatures plus puissantes, et la Bataille Royale devient plus ardue. Le joueur peut alors concourir une nouvelle fois pour augmenter son rang, et ainsi de suite, jusqu'à l'affrontement final contre Mewtwo. Seuls les Pokémon de la première génération répondent présents à l'appel au début du jeu, mais une fois Mewtwo vaincu, le casting de la quatrième génération rejoint la partie. En revanche, on oublie le tour par tour : ici, l'action prime et on castagne à tout-va, en temps réel. Le *gameplay* s'avère volontairement basique, dans un souci d'accessibilité : chaque Pokémon ne possède que deux attaques au maximum, soit une par bouton de la Wiimote. Et même si les affinités entre les types sont toujours d'actualité, elles se révèlent bien moins importantes que dans la série principale. Au final, *Pokémon Rumble* est un titre simple, pour ne pas dire simpliste. S'il s'avère particulièrement répétitif, et ne fait pas montre d'une grande ambition, la malédiction de la collectionnite peut encore frapper les fans les plus acharnés. La possibilité de jouer avec un ami, en local, peut également séduire.

Super Pokémon Rumble : quand l'aventure s'en mêle

Le premier épisode de *Pokémon Rumble* n'avait pas vraiment d'intrigue, et les combats s'enchaînaient sans raison autre que le combat suivant. Dans le deuxième épisode, baptisé *Super Pokémon Rumble* et sorti sur Nintendo 3DS en août 2011 au Japon puis en décembre en Europe, on change la donne. Si cette suite reprend le

gameplay simpliste de son prédécesseur, et s'inspire de son *level design*, elle intègre aussi, et surtout, un scénario qui donne un peu plus d'ampleur à ce *spin-off*, qui n'était au départ qu'un petit jeu à télécharger. Cette fois-ci, il s'agit de sauver le Monde des Jouets. Après une courte introduction servant de didacticiel, le joueur débarque à Toy Town et apprend que la Fontaine Lumineuse, au centre de la ville, ne produit plus de Rosée. Or, une menace pèse sur les jouets Pokémon : la Rouille Sombre, qui les manipule et les rend maléfiques et agressifs. Évidemment, seule la Rosée peut contrer ce danger et sauver le Monde des Jouets. Au joueur de partir à l'aventure afin de restaurer la paix et la tranquillité.

Si le scénario n'est pas très élaboré, servant de simple prétexte aux combats, il a le mérite d'apporter un peu de liant aux niveaux et aux affrontements, qui se succèdent en réalité comme dans le premier épisode. Car si l'habillage enrobe quelque peu l'ensemble, les mécaniques et la progression restent identiques, avec des niveaux toujours aussi courts et linéaires, où l'on se bat contre des meutes de Pokémon, et où l'on essaie de recruter de nouveaux alliés. Jusqu'à la fameuse Bataille Royale, où tout le monde se tape dessus dans un joyeux futoir. *Super Pokémon Rumble* a néanmoins la décence d'intégrer les cinq premières générations, ce qui fait tout de même plus de six cents créatures à attraper. Le mode multijoueur est bien sûr toujours présent, en local, et le titre est compatible avec la fonctionnalité StreetPass de la Nintendo 3DS, qui permet de communiquer avec les autres consoles portables que l'on croise. En bonus, on profite donc de petits combats anecdotiques, mais indispensables pour essayer d'attraper les Pokémon les plus rares.

La déception Pokémon Rumble U

En avril 2013 au Japon, c'est sur l'eShop de la Wii U que sort le nouvel épisode, *Pokémon Rumble U*. La série opère alors un véritable virage à 180 degrés : on oublie complètement l'embryon de scénario apporté par *Super Pokémon Rumble* et tout l'enrobage, on sacrifie même les niveaux, et on se concentre uniquement sur la Bataille Royale. Le joueur ne va toutefois pas seul au combat : il est obligatoirement accompagné de trois alliés, qu'ils soient gérés par l'ordinateur ou incarnés par des amis. Afin de ne pas trop lasser le joueur de ces joutes répétitives, les Batailles Royales connaissent quelques variations, comme l'ajout d'un chronomètre ou un fort à défendre. Hélas, le titre, plutôt court et brouillon, donne surtout l'impression d'être une régression par rapport à son prédécesseur, qui tentait au contraire de développer le concept. On peut toutefois se

consoler en se disant que l'on retrouve quand même les 649 Pokémon des cinq premières générations.

La véritable particularité de *Pokémon Rumble U*, passée complètement inaperçue chez nous, est qu'il s'agit du premier titre Nintendo compatible avec des figurines NFC, bien avant les amiibo et leur succès mondial. Alors que le « jouet vidéo » battait son plein avec *Skylanders* et que *Disney Infinity* approchait à grands pas, *Pokémon Rumble U* a servi à Nintendo de premier test pour évaluer le potentiel du marché et lancer une réflexion sur la manière d'intégrer des figurines au sein d'un jeu vidéo. En l'occurrence, on pouvait très bien jouer à *Pokémon Rumble U* sans posséder un seul Pokémon en plastique, mais cela ajoute un petit plus : ces créatures s'avéraient plutôt puissantes, avec des capacités intéressantes, mais aussi personnalisables. Au total, on trouvait vingt-trois figurines différentes : dix-huit classiques (avec notamment Pikachu, Bulbizarre, Poussifeu, Tiplouf, Funécire, Mew, Mewtwo ou Shaymin), trois chromatiques (Pikachu, Évoli et Génésect) ; enfin, les deux dernières, Kyurem Blanc et Kyurem Noir, étaient des bonus de précommande. L'emballage n'a toutefois pas vraiment eu lieu, et ces figurines sont depuis tombées dans l'oubli, sauf pour une petite poignée de collectionneurs.

Le cadeau Pokémon Rumble World

Le petit dernier de la famille *Rumble*, *Pokémon Rumble World*, a eu droit à une sortie mondiale en avril 2015. Il s'agit du deuxième titre *Pokémon* offert aux possesseurs de la 3DS, deux mois après *Pokémon Shuffle*. On revient à une recette un peu plus classique, à savoir une exploration de niveaux linéaires où l'on recrute les Pokémon, entrecoupée de missions diverses avec des objectifs variés. Cette fois-ci, c'est donc la Bataille Royale qui est un peu délaissée, ce dont il faut plutôt se réjouir. Les Pokémon des six premières générations sont ici répartis dans différents mondes, eux-mêmes divisés en différents niveaux. Pour débloquer un nouveau monde, le joueur doit acheter une nouvelle montgolfière avec des diamants, qui s'obtiennent soit durant les missions, soit en récompense via le StreetPass, soit en les achetant directement contre de l'argent réel. Comme de nombreux freemium, *Pokémon Rumble World* impose un temps de rechargement : ici, ce sont les montgolfières qui doivent se « reposer » après chaque niveau. Toutefois, le titre est parfaitement jouable sans dépenser un seul centime, et sans frustration aucune.

Le titre profite de la sixième génération pour incorporer la Méga-Évolution, bien que celle-ci soit tout de même moins déterminante que

dans la saga principale. Il facilite également le *gameplay* déjà simpliste de la série en déclenchant une attaque automatique à l'approche d'un adversaire. Résultat : on peut très bien se contenter de déplacer son Pokémon et terminer les niveaux avec simplement le doigt sur le stick, sans rien faire d'autre. Heureusement, cette option quelque peu exagérée peut être désactivée, histoire de redonner un peu d'intérêt à un jeu dont la prise en main s'avère déjà suffisamment enfantine. Bien que gratuit, *Pokémon Rumble World* dispose d'une très bonne durée de vie et offre des possibilités de personnalisation amusantes que l'on peut partager grâce à la magie du StreetPass et du SpotPass. Il se révèle au final plus profond et addictif que *Pokémon Rumble U*, et peut procurer des dizaines d'heures de jeu gratuites. La boucle est bouclée en novembre 2015, date à laquelle cet épisode sort finalement en version boîte au Japon, avec quelques aménagements destinés à permettre aux joueurs qui oseront dépenser leurs deniers d'être moins bridés par le temps.

La série Pokémon Donjon Mystère : la rencontre de deux monstres japonais

La recette Donjon Mystère



Mystery Dungeon, une licence touche-à-tout

Quand les premiers épisodes de *Pokémon Donjon Mystère* arrivent en Europe en novembre 2006, il s'agit des premiers titres de la grande saga *Mystery Dungeon* à parvenir officiellement jusqu'au Vieux Continent. *Mystery Dungeon*, ou *Fushigi no Dungeon* au Japon, est une série de *rogue-like* créée par Chunsoft en 1993 avec *Torneko no Daiboken : Fushigi no Dungeon*, un *spin-off* de *Dragon Quest* élaboré autour du personnage du marchand Torneko. Dans la plus pure tradition des *rogue-like*, le joueur est invité à explorer au tour par tour des donjons générés aléatoirement. Avant *Pokémon* et après *Dragon Quest*, la série *Mystery Dungeon* s'est également frottée à un autre grand nom du RPG japonais, *Final Fantasy*, à travers l'une de ses mascottes, le chocobo. Parmi les autres licences explorées, on peut aussi citer une autre série de RPG japonais, *The Tower of Druaga*, un shoot'em up, *Twinbee*, ainsi que *l'anime Gundam*. La marque *Fushigi no Dungeon* était donc déjà bien connue du public japonais avant les premiers *Pokémon Donjon Mystère*.

Le mariage entre *Pokémon* et *Fushigi no Dungeon* ne pouvait donc qu'être heureux, et a permis d'exporter la licence *Mystery Dungeon* en

Europe et de la populariser en Amérique du Nord. Cela a notamment encouragé Square Enix à sortir le jeu Wii *Final Fantasy Fables : Chocobo's Dungeon* sur tous les territoires, et a surtout permis à Chunsoft de lancer sa propre série, *Shiren the Wanderer*, à l'étranger. On a ainsi pu s'essayer au remake sur Game Boy Advance du *Mystery Dungeon : Shiren the Wanderer* sorti des années auparavant sur Super Famicom, puis à *Shiren the Wanderer* sur Wii. Hélas, le succès n'est pas autant au rendez-vous qu'avec la série *Pokémon Donjon Mystère*. De ce fait, la plupart des titres estampillés *Fushigi no Dungeon* restent bien souvent à l'intérieur des frontières japonaises, même si nous avons eu récemment la surprise d'accueillir sur Nintendo 3DS *Etrian Mystery Dungeon*, fruit de la rencontre de *Fushigi no Dungeon* avec une énième série de jeux de rôle japonais, *Etrian Odyssey*.



Une mécanique bien huilée

Tout au long de la série, le *gameplay* des différents *Pokémon Donjon Mystère* n'évolue pas vraiment et applique très consciencieusement la recette du *rogue-like* telle qu'elle est déclinée dans les différents volets de la saga *Mystery Dungeon*. Que ce soit également dans le scénario, le déroulement ou même la réalisation technique, les différences ont parfois été subtiles et les changements très progressifs. Le joueur incarne ainsi à chaque fois un humain changé en Pokémon, qui se lance dans une carrière au sein d'une équipe de secours. Il emménage ensuite dans une base, où il obtient différentes missions qui se déroulent dans des donjons générés aléatoirement : des grottes, des forêts, des vallées, des montagnes, des ravins, des tours, des mines ou même des volcans. Le but est alors de traverser les étages des donjons afin d'accomplir la mission : retrouver un Pokémon, lui apporter un objet précis, ramasser un trésor, etc. Si certaines missions s'avèrent parfaitement accessoires, d'autres sont en revanche obligatoires pour pouvoir progresser dans la quête principale.

Bien qu'elle réutilise les bases du *gameplay* de la saga principale, la série *Pokémon Donjon Mystère* modifie tout de même plusieurs paramètres. On joue toujours au tour par tour, mais il faut cette fois-ci prendre en compte les déplacements dans les donjons en plus de l'utilisation des capacités. Chaque Pokémon dispose désormais d'une attaque standard, en plus de ses techniques habituelles et du traditionnel talent. Plus important encore : le principe même de l'évolution est différent, et le procédé n'est disponible qu'après avoir terminé certaines quêtes. Elle n'est pas automatique, mais doit être activée par le joueur, et ses effets sont moins décisifs sur les statistiques des Pokémon. Les statistiques, justement, subissent moins de facteurs aléatoires : les valeurs cachées ont disparu et la nature

d'une créature n'a ici aucune influence. Et puisqu'il n'y a plus de dresseurs, on ne capture pas les Pokémon : avec un peu de chance, on les recrute après les avoir vaincus, ou bien en accomplissant des missions spéciales.

Évidemment, explorer un donjon mystère s'avère risqué et il vaut mieux être bien préparé. C'est pour cela que les héros des différents épisodes peuvent compter sur un partenaire Pokémon, un allié fidèle qui nous suit dans nos aventures dès le début de la partie et nous vient toujours en aide contre les Pokémon errants. Au total, les équipes de secours peuvent compter jusqu'à quatre membres, mais le joueur ne peut contrôler directement que le héros. Bien qu'ils suivent leur leader, les autres personnages agissent de façon indépendante. Le joueur a néanmoins la possibilité d'adapter leur comportement en fonction de ses objectifs, et peut les inciter à aller au contact, rester en retrait, etc. La prudence n'est en effet pas superflue : les équipes de secours ont beau explorer en groupe, les donjons, longs, tortueux et parfois piégés, peuvent mettre à mal les Pokémon les mieux préparés. Mieux vaut donc rester vigilant, d'autant plus que dans la plupart des épisodes de *Pokémon Donjon Mystère*, les Pokémon ont une jauge de faim qui diminue progressivement et qui leur fait perdre des Points de Vie dès qu'elle est vide. Autant utiliser ses méninges, donc, plutôt que foncer tête baissée.

À la rescousse du monde des Pokémon



Pokémon Donjon Mystère : Équipe de secours Rouge et Équipe de secours Bleue

À l'image de la saga principale, la série *spin-off Pokémon Donjon Mystère* débarque en novembre 2005 au Japon avec deux versions différentes, aux noms évocateurs : *Équipe de secours Rouge* et *Équipe de secours Bleue*. Mais ici, ce n'est pas parce qu'il y a des échanges de Pokémon à faire : la version *Rouge* est en fait destinée au Game Boy Advance, tandis que la version *Bleue* fonctionne sur Nintendo DS. Il s'agit toutefois bien du même titre, y compris au niveau de la réalisation technique. Tout au plus la version *Bleue* améliore-t-elle l'ergonomie du titre en tirant parti du double écran de la DS. L'intrigue se déroule dans un monde uniquement peuplé par les Pokémon, où le joueur incarne un humain qui vient d'être transformé en l'une de ces créatures. Au total, seize Pokémon différents peuvent représenter le héros, en fonction du sexe et des réponses du joueur au quiz de personnalité au début de la partie. Parmi les têtes d'affiche, on peut notamment citer les *starters* des trois premières générations (les

seules présentes dans l'aventure), Pikachu, Miaouss, Évoli ou Skitty.

Notre jeune héros, fraîchement métamorphosé sans véritablement savoir pourquoi et ayant totalement oublié qui il était en tant qu'humain, est alors embarqué dans des aventures incroyables dans le monde des Pokémon, frappé par les catastrophes naturelles. Il y fait la rencontre d'un Pokémon qui devient son partenaire et l'encourage à monter une équipe de secours, afin de venir en aide à toutes les créatures perdues ou piégées. De mission en mission, et de sauvetage en sauvetage, le héros découvre l'existence d'une prophétie. En effet, un humain aurait voulu voler la queue d'un Feunard qui, pour se protéger, tenta de le maudire. Mais un courageux Gardevoir s'interposa pour sauver l'humain. Le Feunard proposa alors à l'humain de se sacrifier pour sauver Gardevoir, mais l'humain refusa. Furieux, le Feunard fit une prédiction : cet humain égoïste renaîtrait un jour en tant que Pokémon et l'équilibre du monde en serait rompu. Ayant eu vent de cette prophétie, le méchant Ectoplasma, à la tête d'une équipe de secours rivale, propage alors la rumeur selon laquelle le héros est l'humain méprisable de cette triste histoire. Au joueur de se déplacer par monts et par vaux pour prouver qu'il n'est pas celui qu'on croit.

On découvre alors que les tremblements de terre qui frappent la région depuis quelque temps sont en fait liés au réveil de Groudon, le célèbre Pokémon légendaire à l'origine de la création des continents. Grâce aux pouvoirs de Gardevoir, le héros apprend enfin qu'il est un humain ayant accepté de se métamorphoser en Pokémon pour pouvoir sauver leur monde, et qu'il a préféré oublier ses souvenirs pour mener sa mission du mieux qu'il pouvait. Une fois que sa mission sera accomplie, il retournera à sa vie d'antan. Toutefois, lorsque Xatu annonce l'approche d'une météorite menaçant la région entière, il n'hésite pas : il accepte son destin et part à la recherche de Rayquaza, le légendaire maître des cieux, afin d'éradiquer la menace. Une fois la météorite détruite, le héros fait ses adieux à tous ses amis et retourne enfin dans son monde, oubliant cette aventure et laissant derrière lui de nombreux Pokémon esseulés. Mais il y a une aventure après l'aventure ! Le héros revient au pays des Pokémon et de nouveaux donjons font leur apparition, avec de nouvelles missions et de nouvelles créatures à capturer. *Pokémon Donjon Mystère : Équipe de secours Rouge* et *Équipe de secours Bleue* sont au final les premiers jeux *Pokémon* où l'on comprend le langage des Pokémon, ainsi que les premiers où l'on incarne directement une créature plutôt que lui donner des ordres (si l'on omet les mini-jeux de *Pokémon Stadium*). Grâce à cette immersion totale dans l'univers des monstres de poche, on se rend compte que l'amitié compte énormément pour eux : dans ces jeux, les Pokémon sont toujours prêts à s'entraider et à se faire de nouveaux amis, même si l'on constate parfois quelques rivalités.



Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs de l'Ombre et Explorateurs du Temps

C'est en septembre 2007, au Japon, que sort le deuxième épisode de la série *Pokémon Donjon Mystère*, décliné en deux versions : *Explorateurs de l'Ombre* et *Explorateurs du Temps*. Contrairement aux épisodes précédents, celles-ci ne concernent que la Nintendo DS. Les différences entre *Explorateurs de l'Ombre/du Temps* sont donc au final minimales, à tel point que l'existence de deux versions ne paraît pas vraiment justifiée. Toujours est-il qu'on y trouve les Pokémon des quatre premières générations, à l'exception de Shaymin et Arceus, qui n'avaient pas encore été officiellement révélés à l'époque. Cette fois encore, le joueur doit répondre à un petit test de personnalité afin de déterminer quel Pokémon il est en son for intérieur. Le casting se compose de seize créatures : les trois *starters* des quatre premières générations, ainsi que Pikachu, Miaouss, Skitty et Goinfrex. On incarne encore une fois un humain transformé en Pokémon et amnésique, qui rejoint non pas une équipe de secours, mais une équipe d'exploration dans la Guilde de Grodoudou.

Le titre se déroule de la même manière que le précédent : le joueur est invité à accomplir différentes missions, sauver des Pokémon ou leur apporter des objets précis, mais aussi, et surtout, à retrouver les Rouages du Temps, cinq puissants artefacts au cœur du scénario de ces nouvelles versions. Ces objets, qui participent à la régulation du temps dans le monde des Pokémon, disparaissent les uns après les autres, empêchant à chaque fois le temps de s'écouler dans les régions touchées. Les membres de la guilde se mettent alors en quête du voleur, un insaisissable Massko qui semble toujours avoir une longueur d'avance. Toutefois, le héros peut compter sur un don qu'il développe progressivement : le Cri dimensionnel, qui lui permet d'avoir des visions du passé ou du futur, et ainsi de retrouver la trace de leur cible. Une fois le voleur capturé et les Rouages du Temps remis en place, le célèbre explorateur Noctunoir révèle que Massko et lui-même viennent en fait du futur, et qu'il avait pour mission de l'arrêter. Afin de rétablir l'ordre, il décide de rentrer à son époque en compagnie de Massko grâce à une faille dimensionnelle.

Mais alors que la faille allait se fermer, Noctunoir empoigne le héros et son partenaire, qui se retrouvent propulsés dans le futur, et se réveillent enfermés dans une prison. Massko, devant le peloton d'exécution, parvient à créer une diversion et à s'enfuir en compagnie de héros et de son partenaire. Il leur explique que les Rouages du Temps ont beau être en place, le temps est en réalité toujours arrêté. La vérité apparaît alors au grand jour : tout ceci est dû à Dialga, qui a perdu le contrôle du temps lorsque sa tour a été détruite, à l'époque

d'où vient le héros. Le Pokémon légendaire est alors entré dans une rage folle, au point de devenir Dialga Primal. Afin d'empêcher la Tour du Temps d'être détruite, et ainsi apaiser Dialga, le héros et Massko tentent de retrouver Celebi afin de retourner dans le passé. Mais lorsque le Pokémon fabuleux les emmène vers un passage temporel, Noctunoir réapparaît en compagnie de ses sbires, des Pokémon Ténéfix, et de Dialga, et leur barre la route. Il lève également le voile sur l'identité du héros : il s'agit en réalité du partenaire humain qui accompagnait Massko lors de son premier voyage temporel. À peine ont-ils le temps d'encaisser la nouvelle qu'ils parviennent à emprunter le passage vers l'époque de la Guilde de Grodoudou.

L'objectif est alors de ramener les Rouages du Temps non pas à l'endroit où ils ont été trouvés, mais à la Tour du Temps où veille Dialga. Noctunoir tente une nouvelle fois d'arrêter les explorateurs, mais ils parviennent à se débarrasser de lui grâce au sacrifice de Massko. Ils affrontent ensuite le terrible Dialga Primal à la Tour du Temps. Une fois leur adversaire terrassé, le héros et son partenaire remettent les Rouages du Temps à leur place. Le maître du temps retrouve alors la raison, et s'empresse d'utiliser ses pouvoirs afin de rétablir la situation. Sur le chemin du retour, le partenaire assiste, impuissant, à la disparition du héros, dont l'existence s'efface tandis que le temps reprend son cours normal. Le partenaire rentre alors seul à la Guilde de Grodoudou, et raconte comment le monde a été sauvé grâce au sacrifice du héros et de Massko. Mais du haut de sa tour, Dialga ressent le chagrin du partenaire et décide de faire revenir le héros à la vie. Au cours d'une dernière quête impliquant Palkia, le Pokémon légendaire qui contrôle l'espace, on découvre alors que le responsable de tout cela n'est autre que Darkrai, dont l'objectif était de plonger le monde des Pokémon dans les ténèbres afin d'y régner. C'était donc lui qui était à l'origine de la destruction de la Tour du Temps.



Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs du Ciel

En avril 2009, soit un peu moins de deux ans après la sortie de *Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs de l'Ombre* et *Explorateurs du Temps*, sort au Japon *Explorateurs du Ciel*, une troisième version apportant quelques petites nouveautés, à la manière d'un *Pokémon Platine* venant enrichir les versions *Perle* et *Diamant*. On remarque par exemple l'arrivée de nouveaux Pokémon à incarner au début de l'aventure : Goupix, Évoli, Phanpy, Lixy et Riolu. En plus d'une petite poignée de nouvelles fonctionnalités peaufinant le *gameplay* et de quelques subtiles nuances dans le scénario, on note aussi l'arrivée de

Shaymin, alors qu'il était absent des deux premières versions de l'aventure. De nouveaux donjons font également leur apparition, dont l'effroyable Tour du Destin et ses 99 étages, ainsi que de nouvelles quêtes mettant en scène différents personnages secondaires. On peut par exemple citer «Toudoudou le surdoué», dans laquelle on découvre Grodoudou alors qu'il n'était qu'un jeune Toudoudou. Malgré ces petits ajouts, le titre reste très proche de ses aînés.



La trilogie Pokémon Donjon Mystère sur WiiWare

La série *Pokémon Donjon Mystère* a ensuite fait un petit crochet par une console de salon : la Wii. En août 2009, et uniquement au Japon, sort le troisième épisode de la saga, en trois versions différentes : *Keep Going ! Blazing Adventure Squad !*, *Let's Go ! Stormy Adventure Squad !* et *Go For It ! Light Adventure Squad !*, disponibles sur la boutique en ligne de la console. Dans chacune de ces versions se trouve un casting exclusif d'une bonne centaine de créatures, et le hub ainsi que les quinze donjons diffèrent tous graphiquement d'une version à l'autre. En dehors de cela, l'aventure est identique. Et pour une fois, le joueur n'incarne pas un humain amnésique transformé en Pokémon. Même pas de petit test de personnalité au début de la partie : on choisit directement la créature que l'on incarne parmi les neuf proposées dans chaque version. Sans surprise, *Keep Going ! Blazing Adventure Squad !* propose principalement des Pokémon de type Feu, *Let's Go ! Stormy Adventure Squad !* privilégie ceux de type Eau et *Go For It ! Light Adventure Squad !* se concentre sur ceux de type Électrik.

La partie commence alors qu'il faut sauver un Caratroc en péril. Roigada, le doyen, décide alors d'envoyer un groupe de Pokémon à la rescousse pour lui venir en aide. C'est à ce moment-là que le joueur intervient, en compagnie de son partenaire, pour se lancer dans une nouvelle aventure d'explorateur de donjons. Ce nouveau *Pokémon Donjon Mystère* met très vite de côté le scénario pour se concentrer principalement sur l'action à travers les missions données par Roigada. En termes de *gameplay*, on note quelques petites nouveautés : les Pokémon peuvent désormais évoluer directement dans les donjons, et même grimper les uns sur les autres pour lancer des attaques coordonnées. Pour le reste, on retrouve la bonne vieille recette de la série, pas franchement décidée à évoluer. Graphiquement, le titre se démarque toutefois de ses aînés en adoptant le style particulier de *My Pokémon Ranch*, à savoir des Pokémon caricaturés ressemblant à des jouets, et profite des capacités de la Wii pour un rendu un peu plus agréable à l'œil.



Pokémon Donjon Mystère : Les Portes de l'Infini

En novembre 2012, les Nintendo 3DS japonaises accueillent un nouvel épisode de la saga *Pokémon Donjon Mystère*, baptisé *Les Portes de l'Infini*. Le titre fera le voyage jusqu'à nous, et sortira en Europe en mai 2013. Cette fois-ci, il n'y a bien qu'une seule version du jeu, et le titre a profité de l'arrivée sur une nouvelle console pour s'offrir un petit lifting graphique bienvenu. Les Pokémon affichent désormais une jolie petite bouille en 3D, et les donjons s'avèrent un peu moins austères. Comme dans les versions WiiWare, il n'y a pas ici de test de personnalité au début de la partie. On doit donc choisir directement son personnage entre les cinq proposés : les *starters* de la cinquième génération, Vipélierre, Gruikui et Moustillon, ainsi que Pikachu et Coupenotte. Ce choix restreint est à l'image du casting de cette version : on n'y trouve en effet que 151 Pokémon différents, dont 33 issus des quatre premières générations, et 118 de la cinquième.

Une fois de plus, on incarne un humain transformé en Pokémon, projeté dans le monde de ces créatures pour le sauver. Après une vision cauchemardesque où il voit un Munna poursuivi par un Trioxhydre, notre héros rencontre son compagnon de route, qui a pour rêve de bâtir un véritable paradis pour les Pokémon : un Pokéden. Après l'achat d'un premier petit lopin, il est temps pour eux de partir à l'aventure afin de trouver des trésors et gagner de l'argent pour agrandir leur terrain. Après avoir rendu service à des Charpenti victimes d'un Baggiguane voleur, le héros et son partenaire décident de monter une compagnie, et d'explorer les donjons environnants afin d'accomplir les missions de Maraiste. C'est l'occasion pour le héros de se lier d'amitié avec de nombreux Pokémon au Village Relais, comme Emolga l'excité, le gentil Insolourdo ou encore Viridium la snob.

Un jour, un étrange mirage apparaît au loin : un glacier volant ! Ce n'est en fait rien d'autre que le reflet du Grand Glacier, très loin au nord, qui abrite le mystérieux Grand Cristal. Bien qu'on le dise inaccessible en raison du chemin qui y mène, qui change sans cesse, tout le monde décide de s'entraîner en vue de l'explorer plus tard. C'est alors qu'un jour débarque dans le village un Noctali affaibli, victime d'une attaque tandis qu'il s'apprêtait à explorer le Grand Glacier à l'aide de sa partenaire Mentali. Après avoir retrouvé cette dernière, la petite troupe est enfin prête pour explorer le Grand Glacier. Là-bas, ils découvrent un immense donjon de glace, dans lequel ils affrontent le gardien Golemastoc avant de rencontrer Kyurem, le maître des lieux, qui leur offre un trésor pour les récompenser d'être parvenus jusqu'à lui.

De retour au village, chacun reprend ses petites occupations

d'explorateur, mais notre héros fait de nouveau un rêve étrange, dans lequel Munna le supplie de l'aider et de chasser le terrible Trioxhydre qui le poursuit. Munna en profite pour lui révéler qu'il est là pour sauver le monde des Pokémon d'un danger imminent. Notre vaillant héros décide alors de partir au Mont Vésuvien pour le sauver. Tandis que le groupe campe en pleine forêt pour la nuit, une nouvelle vision s'impose au héros : Munna est attaqué, non loin de là, par Trioxhydre ! La compagnie décide alors de traverser la forêt en pleine nuit pour le retrouver, mais ils tombent dans un piège et sont attaqués par un groupe de Pokémon. Grâce à une ingénieuse diversion, ils réussissent heureusement à s'échapper. Malencontreusement, le héros se perd et se retrouve sur le bord d'une falaise, acculé. C'est alors que surgit Trioxhydre, qui sauve le joueur et l'éloigne des méchants, avant de lui révéler la véritable vérité vraie. Oui, le monde des Pokémon est bien en danger, comme l'a dit Munna, mais ce dernier a menti en faisant croire que c'était la faute de Trioxhydre.

Trioxhydre est en fait la Voix de la Vie, une incarnation de la nature qui essaie de sauver le monde des Pokémon. Le véritable danger, c'est le Néant Gelé, autrement dit le Grand Cristal lui-même, qui se nourrit de la méchanceté des Pokémon. De plus, aucun Pokémon ne peut s'en approcher : c'est pour cela que Trioxhydre essaie de trouver un héros humain capable de le détruire. Hélas, le Grand Cristal est protégé par Kyurem, qui terrasse tous ceux qui tentent de s'en approcher, et s'aide de Munna pour manipuler les aventuriers. Après quelques mésaventures, toute la compagnie se rend au Grand Glacier. Face à Kyurem, le combat est titanesque, mais le dragon de glace finit par rendre les armes. Le héros doit alors affronter, seul, le Vent du Désespoir qui nourrit le Néant Glacé de la négativité des Pokémon. Une fois le Grand Cristal brisé, l'espoir revient dans le monde des Pokémon et tout rentre dans l'ordre. Trioxhydre peut alors ramener le héros dans le monde des humains. Évidemment, comme souvent avec la série *Pokémon Donjon Mystère*, il reste encore bien des choses à découvrir.

Cet épisode joue clairement la carte de l'accessibilité pour séduire un plus large public. Il s'agit de rendre le concept de la série *Mystery Dungeon* un peu plus séduisant auprès des joueurs moins expérimentés. Afin de simplifier le jeu, la notion de faim a carrément disparu, autorisant donc le héros à errer sans but dans les étages des donjons, et les K.-O. sont beaucoup moins pénalisants. Les menus austères des précédentes versions ont également laissé la place à une interface bien plus claire et agréable. Côté *gameplay*, on a aussi droit à des phases en temps réel avec des petits casse-têtes, de nouveaux pièges, mais aussi la possibilité de jouer jusqu'à quatre en local. Un vent magique, appelé V-Vague, fait également son apparition : chaque jour, il

favorise un type précis de Pokémon, ce qui les rend plus puissants. Enfin, la caméra de la Nintendo 3DS est mise à contribution : en captant un objet rond, elle génère un donjon spécial. Et pour ceux qui en veulent toujours plus, *Pokémon Donjon Mystère : Les Portes de l'Infini* se paie même le luxe de proposer de nouveaux donjons en téléchargement. Payants, bien sûr.

Pokémon Conquest : l'ambition tactique

De Nobunaga à Pokémon : l'improbable mariage

Lorsqu'il est officiellement annoncé fin 2011, le *cross-over Pokémon Conquest* crée la surprise : après *Mystery Dungeon*, la saga *Pokémon* allait s'allier avec une autre licence appréciée du public japonais, *Nobunaga no Yabō* (parfois appelée *Nobunaga's Ambition*), développée et éditée par Koei Tecmo. Encore une fois, cette série très populaire dans l'Archipel est très peu connue en Occident. Il s'agit pourtant d'une véritable institution, ayant vu le jour en mars 1983 sur PC. L'épisode originel, sobrement intitulé *Nobunaga no Yabō*, est l'un des premiers représentants de ce que l'on appelle « jeu de grande stratégie » : un jeu de guerre et de conquête dans lequel il faut bien sûr être fin stratège, mais également savoir gérer l'économie et les ressources de la nation. Comme son titre l'indique, le jeu s'inspire de la vie d'Oda Nobunaga, un seigneur de guerre japonais ayant mené de nombreuses conquêtes durant une période marquée par les conflits, l'époque Sengoku, au XVI^e siècle.

Aujourd'hui, la série *Nobunaga no Yabō* compte plus de vingt-cinq épisodes, et elle s'est épanouie sur quasiment toutes les plateformes, du PC à la PlayStation 4, en passant par la Xbox 360, la Super Nintendo, la Saturn ou la WonderSwan. Ses mécaniques s'inspirent désormais aussi bien du jeu de rôle tactique que du jeu de stratégie et offrent une expérience exigeante et complète pour les adeptes de l'art de la guerre au tour par tour. Cet univers guerrier, aussi sérieux que sombre et violent, détonne avec la série *Pokémon* et ses teintes bucoliques, ses personnages joyeux et ses créatures mignonnes. L'alliance des deux licences paraissait donc improbable. Ce rapprochement a pourtant eu lieu, grâce notamment à la volonté de deux personnes : d'un côté, Tsunetzaku Ishihara, président de la Pokémon Company et fan de la série *Nobunaga no Yabō*, et de l'autre Kou Shibusawa, président de Koei Tecmo et adorateur de *Pokémon*. Au final, *Pokémon Conquest*, sorti en mars 2012 sur Nintendo DS au Japon et en juillet chez nous, offre une synthèse étonnante des deux mondes,

parvenant à associer le *gameplay* de *Nobunaga no Yabō* et l'univers des monstres de poche, sans trahir à aucun instant les œuvres originales.

À la rescousse de la région de Ransei

L'intrigue de *Pokémon Conquest* se déroule dans une région inédite, appelée Ransei, que l'on dit avoir été façonnée par un Pokémon légendaire. Alors que les aventures dans la saga principale ont lieu à l'époque contemporaine, ce *spin-off* nous offre un monde médiéval, constitué de petits royaumes et de vaillants guerriers, de paysans, de princesses, de ninjas et d'aventuriers. Cet univers rappelle bien sûr l'époque à laquelle se déroulent les différents épisodes de *Nobunaga no Yabō*, et dépayse agréablement le joueur de *Pokémon*. Ransei est une grande île qui, à y regarder de plus près, présente une forme familière : ses contours rappellent la silhouette d'Arceus, le Pokémon légendaire censé être à l'origine de la création du monde. Dix-sept royaumes se partagent l'île, et selon la légende, celui qui les conquerra fera revenir Arceus. Évidemment, le nombre dix-sept ne tombe pas du ciel : c'est autant de territoires que dans le premier épisode de *Nobunaga no Yabō*, mais surtout, c'est autant que le nombre de types dans *Pokémon* (le type Fée n'ayant été incorporé que l'année suivante). Chaque royaume est donc dirigé par un seigneur accompagné d'un Pokémon d'un type précis, censé refléter sa personnalité, son style ou sa manière de combattre. On croise par exemple Masamune et Guerriaigle, Kotarō et Zoroark, Kenshin et Mewtwo, mais l'on retient surtout Nobunaga en personne, aidé de son fidèle Zekrom.

Car c'est lui, Nobunaga, le grand méchant de *Pokémon Conquest* : un combattant redoutable venu du nord, avec pour ambition de conquérir toute la région. Le joueur, flanqué de son Évoli, incarne un jeune héros (ou une jeune héroïne) fraîchement promu Seigneur de guerre du royaume d'Aurora, situé au sud-ouest de Ransei. Là encore, Évoli n'a pas été choisi au hasard : avec ses nombreuses évolutions, il incarne le champ des possibles, les multiples horizons qui attendent le joueur, qui peut choisir de jouer de différentes manières. Aidé par la jeune Oichi et son Rondoudou, il va en tout cas devoir mener de longues batailles contre les royaumes voisins afin de ramener la paix dans la région en accomplissant la légende millénaire : rallier tous les royaumes à sa bannière afin d'invoquer Arceus. Car oui, si l'on veut la paix, il faut préparer la guerre. Petit à petit, notre héros conquiert les terres voisines, recrute de nouveaux guerriers et s'entoure de nouveaux Pokémon. Au total, deux cents créatures issues des cinq premières générations peuplent Ransei. Quant aux personnages que l'on croise, qui proviennent de *Samurai Warriors 3*, une série affiliée à

Nobunaga no Yabō, ils sont pour la plupart inspirés de véritables figures historiques du Japon, à l'image d'Oda Nobunaga. Et ce n'est qu'après avoir battu ce grand seigneur de guerre que l'on découvre ses véritables intentions : il voulait lui-même invoquer Arceus afin de mettre fin aux batailles qui enflammaient Ransei, écœuré par le traitement réservé aux Pokémon. Finalement, tout ceci n'était qu'un vaste quiproquo provoqué par une vieille légende. C'est ballot.

La grande stratégie pour tous

Ce n'est pas vraiment une surprise : pour beaucoup de joueurs, les jeux de grande stratégie font partie des titres les plus délicats à prendre en main, au regard des nombreux paramètres à prendre en compte, des différentes phases de *gameplay* et de la large palette d'actions à réaliser. Étant donné la richesse du genre, il a fallu quelque peu simplifier les mécaniques afin de ne pas trop déstabiliser le large public drainé par la marque *Pokémon*. L'objectif était clair : faire de *Pokémon Conquest* un véritable jeu de grande stratégie, mais abordable. On retrouve donc tous les aspects d'un *Nobunaga no Yabō*, mais dans une version quelque peu allégée et surtout bien plus progressive. Le titre n'hésite pas en effet à tenir la main du joueur assez longtemps afin de ne pas le perdre, et se dévoile au fil d'une progression tout en douceur. Mais même s'il réussit à proposer une expérience inédite pour tous les connaisseurs de la saga *Pokémon*, *Pokémon Conquest* sacrifie quelque peu la profondeur sur l'autel de l'accessibilité, notamment pour les phases de combat. Chaque créature n'ayant en tout et pour tout qu'une seule attaque, les affrontements ressemblent hélas à un pastiche simplifié de jeu de rôle tactique.

Ce *spin-off* sait néanmoins se rattraper sur certains points et constitue d'ailleurs une excellente porte d'entrée vers des genres de jeu plus exigeants : tout a été pensé pour le confort du joueur, y compris l'interface, d'une clarté rare pour un titre nécessitant autant d'informations. La durée de vie est également au rendez-vous, et l'on trouve quelques idées originales exploitant particulièrement bien l'univers de *Pokémon*. Par exemple, lors des combats, le type n'est pas seulement important en termes d'interactions, de force et de faiblesse : certains endroits ne sont en effet accessibles qu'à certaines créatures en fonction de leur type. La capture, elle aussi, s'avère très différente, puisqu'il ne faut plus enfermer les monstres dans des Poké Balls, mais créer un lien entre eux et un guerrier. Plus facile à dire qu'à faire, car ce lien ne peut exister que si le combattant et le Pokémon sont compatibles (encore une fois, la notion de type n'est pas très loin). Les guerriers peuvent d'ailleurs eux aussi être améliorés, de la même façon

que les Pokémon évoluent : ils changent de style vestimentaire et gagnent de nouvelles capacités. Si *Pokémon Conquest* n'est certainement pas le représentant le plus emblématique de la série *Nobunaga no Yabō*, il en présente une relecture intéressante, qui peut servir d'initiation à un genre trop méconnu.

Pokkén Tournament : le combat à l'ancienne

De l'arcade à la Wii U

À la fin d'une vidéo rétrospective dédiée à la série *Pokémon* lors du Pokémon Game Show de Tokyo en août 2013, une étrange image apparaît quelques secondes : on y voit un Braségali faisant face à un Lucario, tous deux dans des postures de combat, dans ce qui semble être une arène urbaine. Les spéculations vont bon train, mais aucune information concrète ne filtre sur cette image. Il aura tout de même fallu attendre un an pour que *Pokkén Tournament* soit officiellement annoncé en arcade, en août 2014, avec une vidéo montrant Méga-Lucario se battre avec Mackogneur. Après quelques séances de démonstration, les bornes ont envahi les salles japonaises en juillet 2015. Ce jeu de combat signe la collaboration de la Pokémon Company avec Bandai Namco, la société à l'origine de la série *Tekken* dont est inspiré ce titre, mais aussi derrière le développement de *Super Smash Bros.* sur 3DS et Wii U, où l'on trouve également des Pokémon combattants.

On est cependant loin d'un *Smash Bros.* en termes de *gameplay*. Bien plus proche de *Tekken*, *Pokkén Tournament* se veut donc plus classique : les combats se déroulent en un contre un dans des arènes en 3D où l'on peut se déplacer librement, avec toutefois la possibilité d'appeler un autre Pokémon à la rescousse. Le but est tout simplement de vider la jauge de vie de l'adversaire, et bien évidemment, les interactions entre les types ne sont ici pas prises en compte. Tous les Pokémon ont également la possibilité de devenir plus forts l'espace d'un instant. Ceux qui peuvent méga-évoluer le font, ce qui change leur aspect comme dans la série principale. Les autres se contentent de devenir enragés, ce qui se révèle néanmoins tout aussi efficace. Le titre, parfaitement calibré pour l'arcade, a reçu un accueil plutôt positif, à la fois de la part des fans de la licence *Pokémon* et de celle des aficionados de jeux de combat. Hélas, au bout de quelques mois, les bornes sont boudées, la plupart des joueurs reprochant au titre son casting faiblard. Cela n'a entre-temps pas empêché Nintendo de créer la surprise en août 2015 : *Pokkén Tournament* est finalement confirmé

sur Wii U, pour une sortie fixée au printemps 2016.

Un casting éclectique

Dans un jeu de combat, chaque personnage dispose de ses propres techniques et de son propre style, permettant à chaque joueur de trouver celui auquel il peut s'identifier ou s'attacher. Par exemple, dans la série *Tekken*, Heihachi est un spécialiste du karaté, tandis que Paul maîtrise le judo. Pour *Pokkén Tournament*, c'est pareil : il fallait des personnages suffisamment différents, avec des styles de combat variés. Lors de sa sortie en arcade, le titre proposait neuf combattants : l'inévitable Pikachu, Lucario, Mackogneur, Braségali, Dracaufeu, Gardevoir, Suicune, ainsi qu'Ectoplasma, qui a gagné sa place au casting grâce à un sondage lancé en avril 2015 sur Twitter par Bandai Namco. Le réseau social a parlé : les fans ont réclamé le célèbre fantôme, et ils l'ont obtenu. On remarque tout de même que tous les Pokémon présents sont bipèdes, à l'exception de Suicune, vaillant représentant de la quadrupédie. L'autre écueil à éviter était bien sûr la ressemblance avec *Smash Bros.*, qui met en scène trois créatures présentes dans *Pokkén Tournament* : Pikachu, Lucario et Dracaufeu. Heureusement, il n'y a pas que la jouabilité qui diffère : les techniques aussi.

Un dixième Pokémon a rejoint la liste lors de l'annonce de la sortie sur Wii U, et pas n'importe lequel : Pikachu Catcheur. Ce challenger provient des versions *Saphir Alpha* et *Rubis Oméga*, dans lesquelles on rencontre un Pikachu femelle adepte du cosplay, capable de changer de style, de type et de capacités. Le Pikachu Catcheur n'est nul autre que sa variante de type Combat, ce qui s'avère fort à propos pour *Pokkén Tournament*. Il ne s'agit évidemment pas d'une simple *skin* de Pikachu en costume de luchador : ses techniques de combat ne sont pas les mêmes. Parmi les créatures qui ont répondu présent à l'appel, on peut également citer les huit Pokémon de soutien (Lokhlass, Évoli, Jirachi, Vipélierre, Farfaduvet, Emolga, Feunnec et Croâporal), qui attaquent l'adversaire de différentes façons, ainsi que la centaine d'espèces de Pokémon que l'on peut voir autour des arènes. Même si le nombre de Pokémon jouables reste encore un peu faiblard à ce jour, on peut tout de même dire qu'ils sont nombreux à pointer le bout de leur nez pour l'événement.

Pokémon Dash : la course vers la Nintendo DS

Le premier spin-off tactile

Sorti au Japon en décembre 2004 puis en Occident en mars 2005, *Pokémon Dash* fait partie des titres de lancement de la Nintendo DS. Il s'agit donc, en toute logique, du premier jeu *Pokémon* développé pour cette console, et l'accent a été mis sur l'originalité du concept, ainsi que sur le *gameplay*. Il s'agit à ce jour du seul jeu de course mettant en scène les petits monstres de poche. Le joueur incarne donc Pikachu, star parmi les stars, et doit tout simplement le faire courir en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile dans la bonne direction. On valide ainsi tous les *checkpoints*, avant d'atteindre l'arrivée de chaque parcours, le tout en vue aérienne. Évidemment, il faut composer avec différents obstacles qui ralentissent la petite souris électrique, à l'image des buissons, des marais ou du sable, mais il est possible d'obtenir des bonus pour s'en protéger. Il y a même des passages à dos de Lokhlass ou encore en montgolfière pour traverser des étendues d'eau. Le *gameplay*, assez simpliste, est bien loin des ambitions d'autres *spin-off* pensés pour le tactile, comme *Pokémon Ranger*. Il s'agit davantage ici de familiariser les joueurs, et notamment les jeunes, avec les commandes au stylet.

Le titre comporte cinq coupes différentes, constituées chacune de cinq courses. En remportant les cinq coupes dans le mode Grand Prix Débutant, le joueur débloque le Grand Prix Pro, plus difficile, puis le Grand Prix Champion. S'il faut valider les *checkpoints* dans l'ordre dans les deux premiers Grands Prix pour pouvoir valider une course, le Grand Prix Champion modifie quelque peu les règles : la partie commence directement en montgolfière, ce qui permet au joueur d'observer le circuit dans son ensemble et de décider par où commencer et quel chemin suivre. Une petite dimension stratégique bienvenue. Suivant les Grands Prix, les adversaires seront différents : en mode Débutant, il faut affronter Poussifeu, Teddiursa, Bulbizarre, Miaouss et Goinfrex, qui signe ici sa première apparition, tandis qu'en mode Pro, on se frotte à Pichu, Gobou, Okéoké, Poussifeu, Salamèche et Rondoudou. Dans le mode Champion, on retrouve des coureurs particulièrement doués : Marill, Arcko, Capumain, Pikachu, et surtout Grahyèna et Braségali, particulièrement redoutables. Hélas, en plus de proposer un *gameplay* au ras des pâquerettes et une réalisation technique digne du Game Boy Advance, *Pokémon Dash* souffre d'une durée de vie dérisoire, pas vraiment compensée par le mode multijoueur, qui permet pourtant de faire la course jusqu'à six simultanément.

La connectivité avec les jeux Game Boy Advance

Pokémon Dash a tenté de compenser sa faible durée de vie par une petite astuce assez originale, mettant en avant la compatibilité de la Nintendo DS avec les jeux Game Boy Advance. En effet, avant les modèles DSi, la Nintendo DS comprenait un port pour les cartouches Game Boy Advance, situé sous la console. Ainsi, *Pokémon Dash* est compatible avec tous les jeux *Pokémon* de la troisième génération : *Rubis*, *Saphir*, *Émeraude*, ainsi que les remakes de la première génération, *Rouge Feu* et *Vert Feuille*. En insérant l'une de ces cartouches dans le port GBA, il est ainsi possible de créer de nouvelles coupes : l'équipe du joueur dans les RPG est alors importée, et les *sprites* des différents Pokémon servent à modeler les parcours, en se basant sur les designs des créatures dans la version *Émeraude*. Plus les créatures auront un niveau élevé, plus le joueur aura de temps pour finir les courses correspondantes dans *Pokémon Dash*. Cela permet donc de courir sur 417 circuits supplémentaires (les 386 Pokémon des trois premières générations, auxquels s'ajoutent les différentes formes permanentes de Zarbi et de Déoxys ainsi qu'un œuf), en sachant qu'il existe également trois courses événementielles à télécharger. Ces courses supplémentaires, si elles ne suffisent pas à rehausser l'intérêt de *Pokémon Dash*, ont le mérite de montrer l'interaction entre les jeux DS et les jeux Game Boy Advance.

RAдар Pokémon : une démonstration technique

Pokémon à l'heure de la réalité augmentée

En juin 2012, l'eShop japonais de la Nintendo 3DS accueille un nouveau titre en téléchargement, *RAдар Pokémon*, qui sera disponible en Occident dès le mois d'octobre de la même année. Ce jeu est sorti exactement le même jour que les versions *Noire 2* et *Blanche 2*, avec lesquelles il est compatible : tous les Pokémon qui y sont capturés et les objets récupérés peuvent y être ensuite envoyés. Comme la typographie particulière de son titre semble le suggérer, *RAдар Pokémon* tire parti de l'une des nouvelles fonctionnalités de la 3DS, à savoir la réalité augmentée, ou RA. La réalité augmentée correspond à l'intégration de l'environnement réel dans l'univers virtuel, rendue possible grâce aux caméras de la console portable. Concrètement, le jeu n'utilise aucun décor, ce dernier se résumant à ce que captent les caméras : une chambre, un salon, un parc, une cabine de train, voire les toilettes, selon l'endroit où l'on joue. Le joueur doit simplement observer le monde qui l'entoure à la recherche de Nuages de Rêve, qu'il faut dissiper pour récolter des Bulles de Rêve, ou bien pour en

faire jaillir un Pokémon que l'on peut capturer. Ces nuages roses qui envahissent l'écran de jeu rappellent bien sûr la brume qui s'échappe de Munna, qui sert à matérialiser les rêves dans les versions *Noire* et *Blanche*. *RAadar Pokémon* s'inscrit donc dans le thème onirique tel qu'il a été développé par la cinquième génération, à travers le personnage d'Oryse et le Pokémon Dream World.

Si le jeu s'avère financièrement plus qu'abordable – *RAadar Pokémon* coûte moins de trois euros –, l'amusement est hélas de courte durée : on fait très vite le tour du titre, et le *gameplay* se révèle aussi peu élaboré que celui de *La Guerre des Têtes*, un petit jeu en réalité augmentée fourni gratuitement avec la Nintendo 3DS. Le principe est en effet assez similaire : on vise, puis on tire, et tant pis si on a l'air un peu bizarre à agiter sa console dans tous les sens. Le joueur a toutefois la possibilité d'améliorer son équipement : rayon plus puissant pour attraper les Pokémon, augmentation du nombre de Nuages de Rêve, batterie plus efficace pour disposer de davantage de temps lors d'une capture... À l'image de *Pokémon Dash*, qui a en quelque sorte servi de démonstration technique pour le *gameplay* tactile et les interactions entre les jeux Nintendo DS et les jeux Game Boy Advance, *RAadar Pokémon* illustre le principe de réalité augmentée sur Nintendo 3DS. Une fonctionnalité somme toute restée très accessoire, exploitée uniquement par une petite poignée de jeux.

Un bestiaire dérisoire

La faible durée de vie de *RAadar Pokémon* est principalement due au nombre ridicule de créatures évoluant dans les nuages. Cette aventure originale ne propose en effet que dix-huit Pokémon différents à capturer, dont le trio légendaire des génies, Boréas, Fulguris et Démétéros, sous leur forme totémique. Parmi les autres monstres de rêve, on en trouve tout de même quelques-uns plutôt rares : Riolu, Porygon, Spiritomb, Togepi ou Motisma. Ce casting de stars compense quelque peu la radinerie du titre, d'autant plus qu'il est possible de débloquent quelques Pokémon supplémentaires. Il suffit pour cela soit d'effectuer une petite manipulation à l'aide de la croix et des boutons pour obtenir Terhal, Ramoloss et Hoothoot, soit d'insérer l'une des cartouches de la quatrième génération dans la Nintendo 3DS pour faire apparaître la mascotte légendaire de la version correspondante, à savoir Dialga, Palkia, Giratina, Lugia ou Ho-oh. Lorsqu'un joueur rapatrie les créatures capturées dans *RAadar Pokémon* vers les versions *Noire 2* ou *Blanche 2*, elles bénéficient toutes de leur talent caché, ce qui est une qualité peu commune, très appréciée des dresseurs stratèges. Quant à leur niveau, il oscille entre 5 et 40, suivant le

nombre de badges obtenus dans la partie.

La série Pokémon Puzzle : quand Tetris attaque

De Panel de Pon à Pokémon Puzzle

En octobre 1995, la Super Famicom accueille un nouveau jeu de casse-tête développé par Intelligent Systems : *Panel de Pon*. Le *gameplay* du jeu s'avère aussi simple à comprendre qu'il est addictif : des blocs habillés de différents motifs (des cœurs, des carrés, des ronds, des losanges ou des étoiles) tombent sur une grille, un peu à la manière de *Tetris*, et c'est au joueur d'intervertir ces derniers pour reconstituer des groupes de trois motifs identiques. Les règles peuvent être assimilées très rapidement, mais le titre sait néanmoins se montrer exigeant. Autour de ce *gameplay*, *Panel de Pon* imagine un monde féerique peuplé de nymphes ensorcelées par le méchant roi démon Thanatos. Le mode aventure nous met donc dans la peau de Lip, une jeune fée chargée d'affronter ses congénères pour briser l'envoûtement et leur faire entendre raison. Ce petit scénario sans prétention ajoute un peu de relief à ce casse-tête, qui ne se contente donc pas de proposer uniquement un mode de jeu sans fioritures.

Malgré son *gameplay* béton, l'habillage mignon de ce jeu a poussé l'éditeur Nintendo à totalement le repenser pour une sortie à l'étranger : hors de question, selon les responsables marketing de l'époque, de proposer un univers rempli de petites fées et de petits animaux de la forêt au public américain. C'est ainsi que Lip a été remplacée par Yoshi, et son monde par celui de *Yoshi's Island*, afin de pouvoir capitaliser sur la renommée et la sympathie de ce personnage déjà connu des joueurs. En outre, pour séduire plus facilement l'acheteur nord-américain et éveiller en lui les souvenirs de longues nuits blanches, *Panel de Pon* a été rebaptisé *Tetris Attack*. Le titre est finalement sorti sous cette forme en août 1996 en Amérique du Nord, puis en novembre de la même année en Europe. Quelques années plus tard, deux projets mariant le *gameplay* de *Panel de Pon* et l'univers de *Pokémon* furent menés en parallèle : *Pokémon de Panepon* sur Game Boy Color pour le marché japonais, ainsi que *Pokémon Puzzle League* sur Nintendo 64 pour le marché nord-américain. On retrouve une nouvelle fois Intelligent Systems derrière ces deux jeux, avec la participation du studio de développement américain Nintendo Software Technology pour le second.

Le maître du puzzle



Pokémon Puzzle League

Pokémon Puzzle League, sorti sur Nintendo 64 en septembre 2000 pour l'Amérique du Nord et mars 2001 pour l'Europe, est donc le fruit d'une collaboration entre les Japonais d'Intelligent Systems et les Américains de Nintendo Software Technology. Ce titre, conçu avant tout pour l'Occident, n'est jamais sorti au Japon. Il est également l'un des rares, avec *Pokémon Jaune*, à s'inspirer des personnages de la série animée. Le joueur incarne en effet Sacha, contacté par le Professeur Chen pour participer aux épreuves du Village Puzzle et ainsi devenir le Maître de la Ligue Puzzle. Il faut pour cela affronter les champions d'arène de Kanto, mais aussi des personnages connus de la série : l'insupportable Régis, rival de Sacha, ou encore Jacky, l'observateur Pokémon, mais aussi la terrible Team Rocket représentée par Jessie, James, et le célèbre Miaouss parlant. Afin de connaître le véritable dénouement de cette petite aventure originale, il faut la boucler dans le niveau de difficulté le plus élevé. Chacun de ces niveaux apporte en effet de nouveaux stages et modifie le boss final, jusqu'à l'affrontement contre Mewtwo. Et qu'apprend-on après l'avoir vaincu ? Quelle terrible révélation cache *Pokémon Puzzle League* ? Eh bien que tout ceci n'était qu'un rêve.

En plus de l'aventure principale, *Pokémon Puzzle League* propose d'autres modes de jeu, notamment le contre-la-montre, le marathon infini, le mode énigme ainsi que le sacro-saint duel, permettant d'affronter un ami humain. On peut alors sélectionner les personnages que l'on croise dans le mode aventure, avec leurs Pokémon fétiches, et même en débloquent de nouveaux. Mis en vente un mois avant la sortie des versions *Or* et *Argent* en Amérique du Nord, *Pokémon Puzzle League* ne comprend que la première génération, même si le petit Marill fait une apparition remarquée dans l'équipe de Jacky, en référence à son équipe dans la série animée. Bien qu'il soit très éloigné du concept original de *Pokémon*, *ce spin-off* est resté populaire auprès des fans, notamment grâce à l'efficacité de la recette *Tetris Attack*. D'ailleurs, le titre original du jeu était *Pokémon Attack*, en référence au nom occidental de *Panel de Pon*. Il a cependant été délaissé au profit d'un nom plus clair, mettant en avant le concept du jeu : *Pokémon Puzzle League*.



Pokémon Puzzle Challenge

Quatre jours avant la sortie de *Pokémon Puzzle League* en Amérique du Nord, *Pokémon Puzzle Challenge* envahit les Game Boy Color du

Japon. Nous sommes en septembre 2000, et la deuxième génération est disponible là-bas depuis une dizaine de mois. En toute logique, celle-ci est largement mise en avant, et l'aventure est cette fois-ci calquée non pas sur la série animée, mais sur le scénario des versions *Or* et *Argent*. On retrouve donc Gold, le héros de la deuxième génération, qui se lance dans son périple pour devenir Maître Pokémon. Évidemment, tout commence par le choix du *starter*. Le but est ensuite de se défaire des champions d'arène de Johto, toujours en vidant les grilles de blocs. Encore une fois, suivant le niveau de difficulté, l'adversaire final sera différent. Il est évidemment possible de débloquent d'autres Pokémon de la deuxième génération, dont Mélo, Marill, Pichu, Fouinette ou Joliflor, mais aussi Pikachu, seul représentant de la première. Enfin, on peut toujours compter sur des modes supplémentaires, du contre-la-montre au marathon, en passant par les énigmes. Bien que l'on puisse traverser l'aventure principale de *Pokémon Puzzle League* relativement rapidement, le titre jouit d'une très bonne rejouabilité.

La série Pokémon Link ! : aligner, c'est gagner

Le premier Pokémon Link !

En octobre 2005, les Nintendo DS japonaises accueillent le premier épisode de la série *Pokémon Link !* Il s'agit là aussi d'un jeu de casse-tête, mais inspiré cette fois-ci de la recette de *Yoshi's Cookie*, un titre sorti sur Famicom et Game Boy en 1992 au Japon, avant de régaler le monde l'année suivante. Dans l'un comme dans l'autre, il faut aligner plusieurs symboles identiques afin de les faire disparaître, tandis que la grille se remplit par le haut. Si dans *Yoshi's Cookie* on aligne les biscuits, dans *Pokémon Link !* ce sont des têtes de Pokémon, par quatre au minimum. Pour y parvenir, rien de plus simple en théorie : il suffit de faire glisser les lignes et les colonnes à l'aide du stylet, même si à la vitesse à laquelle les Pokémon débarquent, on peut parfois perdre son sang-froid. À l'image de *Pokémon Dash* sorti un an plus tôt, ce nouveau *spin-off* met donc en avant les fonctions tactiles de la Nintendo DS, qui siéent parfaitement au *gameplay*.

Mais dans quel but aligne-t-on ainsi des têtes de Pokémon ? Le mode histoire nous présente Lucie Piedléger, la célèbre agent de la SOL, ou Secret Operation League, à qui l'on confie de nombreuses missions délicates. Et cette fois-ci, elle a touché le gros lot : des milliers et des milliers de Poké Balls pleines ont été volées, séparant les dresseurs de leurs Pokémon adorés ! Derrière ces méfaits se cache

le Bataillon Phobos, une énième organisation maléfique qui souhaite dominer le monde à l'aide des Pokémon. Lucie doit donc infiltrer les entrepôts de ces malfrats pour libérer toutes les créatures enlevées. Elle peut heureusement compter sur la merveilleuse invention du Professeur P, le Rayon Link, qui permet de repérer et transférer les Pokémon sans avoir à ouvrir les Poké Balls. Tandis que la SOL a pour logo un Solaroc, le Pokémon en forme de soleil, le Bataillon Phobos affiche fièrement un Séléroc, le Pokémon en forme de lune. Subtile opposition.

Au cours de sa mission, le joueur peut croiser tous les Pokémon des trois premières générations. Histoire de pimenter la partie et de rappeler la série dont il est issu, *Pokémon Link !* dispose d'un Pokédex que l'on remplit progressivement, à chaque fois que l'on fait correspondre quatre Pokémon. Certaines créatures, comme les légendaires, sont bien sûr plus rares que d'autres, et compléter ce Pokédex ne s'avère pas nécessairement plus évident que dans les RPG. À côté du mode principal, le titre comporte également un mode infini, ainsi qu'un autre caché, plus difficile, où la grille est plus grande et où il faut aligner cinq Pokémon au minimum. On trouve également un mode deux joueurs, qui permet soit de s'affronter, soit de coopérer. Une fois de plus, au-delà de l'enrobage *Pokémon*, le titre peut surtout compter sur son *gameplay* pour séduire le joueur et le tenir en haleine durant de longues heures.

Pokémon Link : Battle !

Il aura fallu attendre près de dix ans pour pouvoir mettre la main sur la suite de *Pokémon Link !*, développée pour la Nintendo 3DS. *Pokémon Link : Battle !* est sorti à l'international en mars 2014, et uniquement sur l'eShop de la console. Le *gameplay* est similaire à son prédécesseur, bien que l'on note quelques petites différences. Tout d'abord, la grille est remplie totalement dès le début de la partie : on ne voit plus les Pokémon tomber du ciel petit à petit, comme le font les blocs de *Tetris*. Ensuite, plutôt que faire glisser lignes et colonnes en entier, on inverse ici deux Pokémon dans le but de créer des correspondances. Soulignons également que le scénario a tout simplement été évacué. On ne doit toutefois plus sauver des Pokémon, mais en capturer. Chaque Pokémon sauvage que l'on croise possède une barre de vie, et chaque alignement horizontal ou vertical de quatre créatures identiques ou davantage lui cause des dégâts, plus ou moins importants en fonction de l'interaction entre les types. Mais attention : les petits monstres peuvent répliquer et attaquer le joueur après avoir envahi la grille de jeu et y avoir mis du désordre. Un

Pokémon dont les Points de Vie sont réduits à zéro est automatiquement capturé et vient compléter le Pokédex du jeu, comprenant les six générations (à l'exception de Diancie et Hoopa). Tout ce petit monde est réparti dans une dizaine de zones, elles-mêmes divisées en différents niveaux. En dehors du mode coopératif pouvant réunir jusqu'à quatre joueurs, il est possible de débloquent un mode plus rapide et un mode infini en finissant le jeu. Un titre doté d'une durée de vie plus que correcte, surtout au regard de son prix de huit euros.

Pokémon Shuffle : l'essai du freemium

Quelle surprise lorsque débarque sur Nintendo 3DS *Pokémon Shuffle* en février 2015, moins d'un mois après son annonce, et moins d'un an avant la sortie de *Pokémon Link : Battle !* Car si le titre de ce nouveau jeu en téléchargement ne fait pas mention de la série *Link*, il s'agit toutefois bien de son digne héritier. Ce titre est le tout premier freemium *Pokémon* : tous les possesseurs d'une Nintendo 3DS peuvent le télécharger gratuitement via l'eShop, et y jouer pleinement sans déboursier un seul centime. Comme souvent avec ce type de jeu, un petit compteur indique combien de parties peuvent être jouées : ici, on peut en stocker jusqu'à cinq. Une fois le compteur épuisé, il faut attendre que ce dernier se recharge (on regagne une partie toutes les trente minutes), ou bien dépenser un peu d'argent pour acheter des parties supplémentaires si l'on est du genre pressé. Avec plus de 4,5 millions de téléchargements en cinq mois, *Pokémon Shuffle* a su conquérir de nombreux joueurs. Il a très vite été rejoint par un autre freemium sur Nintendo 3DS : *Pokémon Rumble World*, descendant lui aussi d'une série *spin-off*. Durant l'été 2015, il est également sorti sur les téléphones mobiles japonais.

Bien que le *gameplay* soit comparable à celui de *Pokémon Link : Battle !*, on constate quelques petits changements. Alors qu'il fallait être aussi rapide qu'efficace à cause du temps réel dans les deux titres précédents, *Pokémon Shuffle* se la joue plus cool en proposant une majorité de niveaux au tour par tour. Cela permet de réfléchir davantage à l'inversion que l'on souhaite effectuer, afin de maximiser les chances de réaliser un combo de folie, ce qui est d'ailleurs un peu plus aisé qu'auparavant étant donné qu'il ne faut plus aligner que trois Pokémon au lieu de quatre. Moins de réflexes, mais plus de réflexion. Les Méga-Évolutions ont également pris de l'importance : en remplissant la jauge à gauche de la grille, il est possible de faire méga-évoluer un Pokémon qui se voit alors doté de capacités spéciales, comme effacer des lignes ou des colonnes, ou encore faire disparaître

tous les Pokémon d'un certain type. Chaque Pokémon possède également un talent, tandis que les adversaires ont la possibilité d'utiliser des entraves, qui peuvent geler ou transformer certaines créatures de la grille pour gêner le joueur. Mine de rien, entre les niveaux supplémentaires aussi gratuits que réguliers, les niveaux bonus à débloquent en réalisant de bons scores et les niveaux événementiels qui changent chaque semaine, *Pokémon Shuffle* a de quoi retenir le joueur durant des dizaines et des dizaines d'heures, et ce sans l'obligation de déboursier un centime. Autant dire qu'il occulte totalement *Pokémon Link : Battle !* sur l'eShop.

Hey You, Pikachu ! : un Pokémon à cajoler

Tout dans la voix

Lors de la sortie des premiers épisodes de *Pokémon* en 1996, un autre phénomène japonais battait son plein : le Tamagotchi. Ces petits jouets électroniques en forme d'œuf demandaient au joueur de s'occuper d'une petite créature, de la nourrir, de la nettoyer, et de jouer avec elle. Quelque peu inspiré par cette recette qui misait avant tout sur l'attachement vis-à-vis du petit être virtuel, le studio Ambrella, à qui l'on devra entre autres, par la suite, la série des *Pokémon Rumble* ainsi que *Pokémon Channel*, s'est attelé au développement d'un titre dans lequel le joueur peut créer un lien avec un Pikachu. C'est ainsi qu'est sorti en décembre 1998 au Japon le jeu *Hey You, Pikachu !* sur Nintendo 64, qui mettra tout de même deux ans avant d'arriver en Amérique du Nord. Le titre n'est malheureusement jamais sorti en Europe, pour des raisons de traduction. En effet, ce jeu a la particularité d'être vendu avec un micro, qui permet de communiquer avec Pikachu et de lui donner des ordres. L'animal reconnaît près de 200 mots différents, ce qui aurait demandé un gros travail d'adaptation pour satisfaire le marché européen et ses nombreuses langues.

Les interactions directes avec l'environnement s'avèrent assez limitées : le joueur peut récupérer des objets comme une balle, un harmonica, un gâteau ou encore un arrosoir pour les confier ensuite à Pikachu, utiliser un mégaphone pour faire fuir certains Pokémon, ou bien encore faire tomber les fruits des arbres. Tout l'intérêt réside en fait dans le lien que l'on crée avec Pikachu, puisque c'est lui qui peut réaliser la plupart des actions : le rôle du joueur est donc avant tout de lui dire quoi faire, afin de réaliser les différentes missions proposées par le jeu. Le microphone tient ainsi une place importante dans *Hey*

Hey You, Pikachu !, qui est d'ailleurs l'un des deux seuls jeux avec lesquels il est compatible, l'autre étant *Densha de Go ! 64*, une simulation de conduite de trains (où le micro, soulignons-le, n'est même pas indispensable). Étrange carrière pour cet accessoire, calibré en outre pour reconnaître davantage les voix aiguës d'enfants plutôt que celles d'adolescents ou d'adultes. Précisons que, contrairement à la rumeur, il n'est pas possible d'énervier Pikachu en évoquant des marques concurrentes à Nintendo, comme « Sony » ou « PlayStation ». Il prendra toutefois assez mal le fait d'être traité de « rat électrique » (« *electric rat* »).

À la rencontre des Pokémon

En 1998, on ne connaît pas encore très bien la vie sauvage des Pokémon, le jeu de safari *Pokémon Snap* n'étant pas encore sorti. *Hey You, Pikachu !* constitue donc une première porte d'entrée vers leur univers. Le terrain de jeu est situé à Kanto, non loin d'Argenta et Jadielle, à côté de la Forêt de Jade. Et c'est bien sûr dans cette forêt que l'on trouve les premiers Pikachu sauvages dans les versions *Rouge* et *Bleue*. Rien d'étonnant, donc, à ce que le jeu nous y convie. Les dix-sept missions sont séparées en trois niveaux de difficulté et permettent de rencontrer plus d'une vingtaine de créatures différentes. Toutes sont issues de la première génération, sauf celle qui éclôt d'un petit œuf mystérieux : il s'agit du mignon Togepi. Pour la première fois dans un jeu *Pokémon*, on découvre une nouvelle créature qui apparaîtra dans la génération suivante.

Les missions sont assez variées et se déroulent dans différents environnements, avec des Pokémon emblématiques comme Abra, Florizarre, Papilusion, Rafflesia ou Lokhlass. On doit par exemple aider Bulbizarre à préparer son pique-nique en récoltant les ingrédients du repas en compagnie de Magnéti, ou aider Chenipan à évoluer en lui donnant à manger, pour le voir devenir Chrysacier puis Papilusion après un certain temps. De la même manière, on peut arroser des Mystherbe pour les aider à évoluer en Ortide, même si l'un d'entre eux se contente de grossir au lieu d'évoluer, devenant au final beaucoup plus grand que Pikachu. À côté de cela, certaines missions offrent davantage de latitude au joueur : on peut ainsi s'adonner aux plaisirs de la pêche, et même tomber sur des Pokémon rares comme Minidraco, ou bien encore se lancer dans une chasse au trésor sur une île qui n'apparaît nullement sur la carte de Kanto dans les versions *Rouge* et *Bleue*. Le titre invite donc le joueur à la découverte et à la déambulation, plutôt que de lui fixer un but clair et linéaire, bien que les épreuves soient balisées. *Hey You, Pikachu !* est en fait le premier

jeu d'une lignée destinée à des joueurs plus jeunes, misant avant tout sur la bonne bouille des Pokémon, des interactions, ainsi qu'un univers plus contemplatif et sauvage, où la présence de l'homme semble effacée. De simples outils dans les premières versions, les Pokémon commencent avec *Hey You, Pikachu !* à devenir de vrais amis.

Pokémon Channel : l'ami des tout-petits

Une suite pour Hey You, Pikachu !

Pokémon Channel est un jeu GameCube sorti au Japon en juillet 2003, et chez nous en avril 2004. Comme son nom l'indique, il est question d'une chaîne de télévision qui propose des programmes mettant en avant les charmantes créatures. Le joueur est invité par le Professeur Chen à tester les émissions dans sa chambre, mais puisqu'il ne faut pas non plus regarder la télévision toute la journée, il est également possible de sortir de la maison afin d'explorer les environs, un peu comme dans *Hey You, Pikachu !* avec lequel *Pokémon Channel* partage beaucoup d'idées, même si le micro est passé à la trappe. Ici aussi, le joueur est accompagné par un Pikachu qui lui permet d'interagir avec l'environnement et avec les petits monstres qu'il croise. Ainsi, on peut faire du jardinage, discuter avec les Pokémon et répondre à leurs questionnaires, participer à des chorales, s'adonner à la pêche, organiser un feu de camp... Ces petites activités ont lieu dans différentes zones que l'on débloque progressivement pour la plupart : la Verte Prairie, la Forêt de Jadielle, le Pic des Neiges, ainsi que la Côte Cobalt, déjà présente dans le jeu *Hey You, Pikachu !* à l'époque.

Tout comme ce dernier, *Pokémon Channel* s'adresse clairement aux très jeunes joueurs : le but est simplement de se promener et de réaliser des interactions basiques avec l'environnement, en sachant que le titre fonctionne avec l'horloge interne de la console. Ainsi, les événements et les Pokémon changent non seulement selon l'endroit, mais aussi selon le moment de la journée. Inutile donc de chercher du challenge et de l'action : on est clairement ici dans la contemplation et la détente. Toutefois, les dresseurs plus expérimentés peuvent trouver un intérêt à cet OVNI vidéoludique : les versions européenne et australienne du titre offrent en effet la possibilité de récupérer autant de fois qu'on le désire un Jirachi, un Pokémon fabuleux de la troisième génération. Pour le reste, entre coloriage, décoration de la chambre et petites images à collectionner, on ne peut pas dire qu'il y ait vraiment de quoi retenir l'attention des joueurs. À noter, tout de

même, la présence d'un Pokémon Mini caché sous le lit, avec ses mini-jeux inspirés de ceux réellement sortis, par exemple *Pokémon Pinball Mini*.

La télévision Pokémon

Regarder la télévision dans la télévision : le programme de *Pokémon Channel* a tout d'une mise en abyme. Il faut dire que l'objet tient une place importante dans ce jeu, et on trouve pas moins d'une douzaine de chaînes différentes à regarder, même si toutes n'ont clairement pas le même intérêt. Les grands classiques télévisuels sont parodiés avec humour : Gym Lippouti nous enjoint par exemple à faire de l'aérobic, Ramoloss annonce la météo, Psykokwak présente les informations, tandis qu'un Carapuce portant des lunettes de soleil assure le téléshopping. On peut d'ailleurs y commander différents articles, entre nouveaux jeux pour le Pokémon Mini et objets décoratifs pour la chambre. On trouve également des programmes un peu plus conceptuels, comme la chaîne de relaxation où l'on peut compter les Wattouat, Galerie Queulorior où le Pokémon artiste commente les dessins envoyés par le joueur, ou encore Les Petits Mots de Leveinard, où le Pokémon rondouillard déclame des maximes ou prodigue des conseils dégotés dans un biscuit chinois. Pourquoi pas. À côté de cela, il existe des jeux télé interactifs, comme Duo Pas Duo, Pokéœuf Ouvre-Toi ou surtout Qulbu'Quiz, où l'on peut répondre à diverses questions portant sur les Pokémon. Enfin, il est également possible de découvrir un épisode inédit de la série animée, *La Fête des frères Pichu*, découpé en plusieurs parties. Hélas, l'intérêt à long terme du poste de télévision est très faible : une fois l'effet de surprise passé, la plupart des chaînes ne divertissent plus vraiment. Les programmes, tout comme les différents événements du jeu, ont beau ne se débloquer que très progressivement (il faut jouer régulièrement pendant une semaine pour avoir accès quasiment à tout), les atouts de *Pokémon Channel* sont trop peu nombreux pour retenir très longtemps les joueurs.

La série PokéPark : petits jeux entre amis

Des Pokémon et des mini-jeux

Toujours dans l'optique de satisfaire les jeunes joueurs, la saga *Pokémon* a tenté d'imaginer une aventure dans un monde rempli de créatures prêtes à tout pour s'amuser, comme inviter le joueur à

participer à des mini-jeux. Cette série en deux épisodes parus sur Wii, c'est *PokéPark*, qui comme son nom l'indique se déroule dans une sorte de parc d'attractions. Comme dans *Pokémon Donjon Mystère*, le joueur y dirige un Pokémon, et pas n'importe lequel : Pikachu en personne. La petite souris jaune se balade dans des environnements peuplés par ses confrères, avec qui il peut discuter et se lier d'amitié. Pour cela, il faut s'amuser avec eux : jouer à chat ou à cache-cache, répondre à un questionnaire, pratiquer le saut d'obstacles, leur rendre un objet ou même parfois les battre lors d'un duel. Ces combats n'ont en revanche pas grand-chose à voir avec ceux que l'on connaît habituellement puisqu'ils se déroulent en temps réel. Pikachu peut ainsi utiliser son attaque Tonnerre ou encore sa Queue de Fer, voire foncer comme un dément vers son adversaire. Malheureusement, ce qui fait rêver sur le papier nous voit rapidement déchanter, une fois la Wiimote en main : Pikachu est en effet aussi maniable qu'un semi-remorque, ce qui s'avère tout de même un peu gênant pour se battre avec efficacité.

Puisqu'il est question de parc, on trouve aussi quelques attractions, c'est-à-dire des mini-jeux un peu plus fouillés que les interactions avec les Pokémon que l'on croise. Dans le premier *PokéPark*, il est de surcroît possible d'incarner les créatures avec lesquelles on s'est lié d'amitié, sachant que chacune dispose d'aptitudes particulières. Si ce premier épisode compte une petite douzaine d'épreuves différentes (des courses sur terre, en l'air, dans l'eau ou sur glace, une bagarre sur un ring ou encore un jeu de tir), ce qui n'est déjà pas folichon, *PokéPark 2* délaisse carrément l'idée avec seulement quatre attractions (un jeu de tir pâtissier, de la danse, du combat et un jeu de collecte aérien). À l'image du *gameplay*, les environnements manquent également de vie, et ce n'est pas la photographie, qui rappelle de façon très lointaine *Pokémon Snap*, ou encore les scénarios, aussi bateau qu'enfantins, qui rattrapent le tout. La série *PokéPark* est donc malheureusement loin d'avoir laissé un souvenir impérissable, et ne fait que pousser les nostalgiques à regretter les mini-jeux inventifs et rigolos des deux épisodes de *Pokémon Stadium*.

Sauver le monde en s'amusant

PokéPark Wii : La Grande Aventure de Pikachu

Le premier épisode de la série *PokéPark* est sorti sur Wii en décembre 2009 au Japon, et en juillet 2010 en Europe. Alors que Pikachu est en train de jouer avec ses amis Salamèche, Tiplouf et

Germignon, le fabuleux Mew apparaît et les envoie directement au PokéPark via un portail magique. Il confie alors à Pikachu l'importante mission de reconstituer le Prisme Céleste, artefact protecteur du parc. Pour cela, il doit en récupérer les différents fragments en explorant les différentes zones du PokéPark. Durant son périple, la souris électrique va faire ami-ami avec près de 200 créatures différentes, issues des quatre premières générations, et réparties dans huit zones, de la prairie à la plage en passant par le volcan ou la caverne. Quelques mots de passe sont nécessaires pour faire apparaître des Pokémon rares, comme Groudon, Celebi, Jirachi ou Darkrai. D'autres servent à équiper Pikachu d'une planche de surf, d'un snowboard ou d'une ceinture de ballons pour lui permettre de participer à certaines épreuves. Hélas, *La Grande Aventure de Pikachu* n'est même pas jouable à plusieurs, ce qui est bien dommage pour un jeu proposant diverses petites épreuves.



PokéPark 2 : Le Monde des Vœux

Le second volet de la série *PokéPark* est sorti en novembre 2011 au Japon et en mars 2012 en Europe, toujours sur Wii. Cette fois-ci, les *starters* de la cinquième génération, Vipélierre, Gruikui et Moustillon, sont des personnages jouables au même titre que Pikachu, et l'on peut donc se promener dans le tout nouveau parc avec n'importe lequel d'entre eux (dès qu'on a eu la chance de le croiser dans l'aventure principale). Chacun possède évidemment ses propres techniques, qui s'avèrent importantes en combat, mais aussi durant l'exploration. Et cela sera bien utile pour sympathiser avec les 200 Pokémon du *Monde des Vœux*, provenant des cinq premières générations. L'aventure commence alors que Pikachu et son meilleur ami Tiplouf, découvrant le nouveau PokéPark, tombent sur une affiche étrange servant de portail vers le Parc des Vœux. Alors qu'ils pénètrent dans ce lieu étrange et onirique, ils constatent que les Pokémon qui s'y trouvent sont comme envoûtés et retenus prisonniers. Tiplouf est hypnotisé à son tour, tandis que Pikachu a à peine le temps de s'enfuir. Son objectif sera dès lors de lever le mystère du Parc des Vœux, et bien sûr sauver ses victimes, grâce aux nouveaux amis qu'il se fera dans le PokéPark. À la fin du jeu, on découvre que c'est en fait Darkrai qui avait organisé tout ce cinéma, simplement pour ne pas être seul. Une vision de l'amitié toute personnelle... Précisons que les quatre attractions de cet épisode, qui se situent toutes dans le Parc des Vœux, sont jouables jusqu'à quatre en local.

Quand Super Smash Bros. accueille Pokémon

Les Pokémon rejoignent la fête de la baston

Le premier *Super Smash Bros.* est sorti sur Nintendo 64 en janvier 1999 au Japon, et en novembre de la même année en Europe. Il s'agit d'un jeu de combat dans lequel des personnages issus des plus grandes licences de Nintendo essaient de s'éjecter d'arènes en 2D. Dès ce premier épisode, les petits monstres de poche ont eu la chance d'y figurer à travers deux personnages jouables : l'indémodable Pikachu, décidément de toutes les fêtes, et l'adorable Rondoudou, qu'il faut débloquer. Sur les dix combattants que compte le titre, on en dénombre donc deux qui appartiennent à la saga *Pokémon*, pourtant alors âgée de seulement trois ans. Cela prouve non seulement l'attachement des fans à ces créatures, mais aussi leur importance pour Nintendo : par ce biais, elles sont désormais intronisées au rang des grandes figures du jeu vidéo, aux côtés de Mario, Link, Donkey Kong, Kirby et Samus. Le stage dédié à *Pokémon* s'intitule Safranania, et se déroule au sommet de l'immeuble de la Sylphe. Parfois, l'ascenseur s'ouvre et laisse apparaître quelques têtes connues : Salamèche, Florizarre, Porygon, Électrode ou Leveinard. Par ailleurs, parmi les objets qui apparaissent sur le champ de bataille, on peut noter la présence de la célèbre Poké Ball. Lorsqu'un combattant en attrape une, il peut la relancer pour en faire sortir un monstre aléatoire, de l'inutile Poissirène qui utilise Trempette à Dracaufeu, en passant par Tortank ou Ronflex. Treize autres créatures supplémentaires font ainsi une apparition dans ce premier *Super Smash Bros.*

À ce jour, la série *Smash Bros.* compte cinq versions différentes, faisant chacune un peu plus la part belle aux Pokémon. Car si Pikachu et Rondoudou figurent depuis dans tous les épisodes, de nouveaux venus nous ont fait l'honneur de leur présence. Ainsi, Mewtwo et Pichu ont rejoint le casting des combattants dans *Super Smash Bros. Melee* sur GameCube (2001), avant de disparaître dans l'épisode suivant, *Super Smash Bros. Brawl* sur Wii (2008), qui a préféré mettre en avant Lucario et un dresseur de Pokémon qui ne se bagarre pas lui-même, mais envoie au combat Herbizarre, Carapuce et Dracaufeu, et peut passer de l'un à l'autre en plein combat. Enfin, les versions Wii U et 3DS (2014) du dernier *Super Smash Bros.* conservent Lucario et Dracaufeu de l'épisode précédent, ajoutent Amphinobi, et abandonnent Herbizarre et Carapuce. À la surprise générale, Mewtwo a également signé son grand retour : en tant que bonus pour ceux ayant acheté les deux versions, en contenu téléchargeable pour les autres. Quant aux Poké Balls, elles renferment dorénavant plus d'une quarantaine d'espèces différentes. La licence *Pokémon* est ainsi devenue l'une des plus représentées dans *Smash Bros.*, avec de nombreux personnages jouables et des stages originaux, comme des

stades se transformant durant les matchs pour correspondre à un type précis (un jardin pour le type Plante, une mine pour le type Sol...), des lieux mythiques à l'image des Colonnes Lances ou de la Tour Prismatique, ou même une course parmi une flotte de Pokémon géants.

Des combattants aussi mignons que redoutables



Pikachu

En tant que mascotte incontestée de la licence *Pokémon* et digne ambassadeur de ces créatures, Pikachu se devait d'apparaître dans *Smash Bros.* Notre Pokémon électrique préféré est bien évidemment présent dans chacun des épisodes, et ce dès le lancement du jeu. Ses différentes modélisations témoignent de son évolution physique : au fil des versions, on a pu le voir s'amincir, bien loin de la souris dodue qu'il était à ses débuts. Dans *Smash Bros.*, c'est un combattant agile et rapide, qui se débrouille plutôt bien même dans les airs. Ses attaques spéciales sont évidemment basées sur le type Électrik : il maîtrise comme personne la terrible technique Fatal-Foudre, qui barre le niveau d'un dangereux éclair. Étant l'un des personnages les plus légers, il s'avère toutefois assez facile à éjecter. Tout simplement redoutable dans le premier *Super Smash Bros.*, sa puissance a été revue à la baisse dans *Melee*, avant de revenir à un niveau proche de la version 64 depuis *Brawl*. Son attaque Smash met en valeur son attaque signature, son célèbre Électacle. À noter que certaines de ses *skins* portent les couvre-chefs des différents protagonistes masculins de la série principale de *Pokémon*.



Rondoudou

Comme Pikachu, Rondoudou est présent dans la série *Smash Bros.* depuis le tout premier épisode, mais il faut à chaque fois le mériter en le débloquent (sauf dans *Super Smash Bros. for Wii U*, où il est disponible de base). En général, il s'avère tout de même assez facile à obtenir. Son inclusion dans *Smash Bros.* est probablement due à sa popularité acquise dans la série animée, où il joue un rôle comique récurrent : il tente en effet de se lancer dans une carrière de chanteur, mais sa jolie voix endort toujours son auditoire. Furieux, il se saisit alors du marqueur qui lui sert de micro pour gribouiller sur le visage de tout le monde. Comme un écho à cette vocation ratée, le Rondoudou de *Smash Bros.* dispose de la technique Berceuse. Plutôt taillé pour le combat aérien où il peut facilement placer ses combos, il

se révèle en revanche lent et faible dès qu'il évolue au sol. Très léger, on peut l'envoyer au loin sans effort, mais comme il peut flotter en se gonflant d'air, un peu à la façon de Kirby, il est capable de revenir très facilement sur l'arène. Même s'il n'en a pas l'air, c'est lui qui possède la technique la plus puissante de *Smash Bros.* : en plaçant bien Repos, il est en effet possible de se débarrasser de n'importe quel adversaire en un éclair. La technique exige néanmoins un timing et une précision d'enfer : l'adversaire doit à tout prix être en contact avec la bouche de Rondoudou pour être touché. Et si l'attaque échoue, on se retrouve avec un pauvre Rondoudou endormi, totalement vulnérable. En déclenchant son attaque Smash baptisée Mégagonflage, Rondoudou grossit, grossit et grossit encore jusqu'à occuper la presque totalité de l'écran, infligeant de sérieux dommages à tous ceux qui le touchent. Comme Pikachu, certaines de ses *skins* portent les couvre-chefs des différents protagonistes de la série principale de *Pokémon*, mais il s'agit cette fois-ci des demoiselles.



Mewtwo

L'implacable Pokémon mutant était prévu dans le premier *Smash Bros.*, mais faute de temps, il ne fut pas intégré au casting. L'erreur est réparée avec *Melee*, où ce Pokémon légendaire particulièrement apprécié des joueurs fait montre de ses talents de combattant. Absent de *Brawl*, où là aussi il était pourtant sur la liste des invités, il est revenu dans l'épisode Wii U et 3DS sous forme de contenu téléchargeable. Il s'agit d'un personnage assez délicat à manier : sa physique est flottante, presque lunaire, et sa légèreté couplée à sa grande taille en fait un adversaire facile à prendre pour cible. Il dispose toutefois d'attaques puissantes, à l'image de la capacité de type Spectre Ball'Ombre, de bons combos, et surtout d'éjections puissantes. Ses longs sauts lui permettent également de revenir d'assez loin. Lorsqu'il utilise son attaque Smash, il méga-évolue en Méga-Mewtwo Y et lance sa capacité signature Frappe Psy.



Pichu

Le petit Pichu a fait une apparition dans *Super Smash Bros. Melee*, seul épisode de la série auquel il a participé. On peut le débloquent en réussissant l'événement 37, ou bien en faisant 200 matchs de mêlée. Ce personnage tient davantage du petit clin d'œil que du véritable combattant : il s'agit en réalité d'un clone de Pikachu. Plus petit et plus rapide que son évolution, il possède l'étrange capacité de rebondir sur les murs. En revanche, ses attaques n'ont qu'une très faible portée et, malgré sa petite taille, il peut se faire facilement

enchaîner. De surcroît, le souriceau se prend des dégâts dès qu'il réalise une attaque Électrik, ce qui est un lourd handicap. Personnage le plus léger de l'épisode GameCube, il s'avère facilement éjectable. Toutefois, de façon assez surprenante, il peut également se montrer très dangereux : son attaque Coud'Krâne, une fois totalement chargée, a ainsi le potentiel d'éliminer facilement tous ses adversaires.



Lucario

Lucario est apparu dans *Super Smash Bros. Brawl*, où il était un personnage caché. Il est revenu dans les versions Wii U et 3DS, intégrant au passage le casting de départ. Ce Pokémon est le choix idéal pour les joueurs risque-tout. En effet, ses techniques de combat, qui utilisent le pouvoir de l'aura, sont plus efficaces lorsqu'il a subi beaucoup de dégâts, ou s'il est en train de perdre le match. Rapide et à l'aise dans les airs, il se révèle en revanche un peu plus lent que la moyenne une fois au sol. Son agilité naturelle lui permet également de grimper et de rebondir sur les murs, ce qui est toujours une aide précieuse pour revenir sur le champ de bataille. Sans surprise, il utilise des capacités de type Combat, dont son inévitable Aurasphère, ainsi que Forte-Paume. Comme il partage quelques techniques avec Mewtwo, certains joueurs l'ont accusé d'avoir pris sa place. Désormais, lorsqu'il utilise son attaque Smash, il devient Méga-Lucario et lance un rayon chargé dévastateur



Herbizarre

Herbizarre est l'un des trois Pokémon liés au personnage du dresseur dans *Super Smash Bros. Brawl*, aux côtés de Carapuce et Dracaufeu. À noter que chacun de ces Pokémon incarne un stade d'évolution différent, Herbizarre étant au stade intermédiaire. En conséquence, comparé à ses deux compères *starters*, il se révèle plutôt équilibré. Toutefois, même s'il se montre très utile pour infliger des dégâts à ses adversaires, ses attaques puissantes pour les éjecter ne sont pas faciles à placer, étant donné leur lenteur. Sa bonne portée et son jeu très terrestre incitent fortement le joueur à l'utiliser au sol. Herbizarre n'est vraiment pas fait pour combattre dans les airs, et il a beaucoup de mal à se rattraper lorsqu'on l'éjecte. Évidemment, il utilise des attaques spéciales de type Plante, comme son célèbre Fouet Lianes ou encore Balle Graine. Pendant l'attaque Smash qui réunit les trois Pokémon du dresseur, il sort son plus beau Lance-Soleil.



Carapuce

Carapuce est l'un des Pokémon du dresseur de *Super Smash Bros. Brawl*. Comme Herbizarre, il n'apparaît que dans cet épisode. En tant que Pokémon de base, il est en toute logique le plus léger, mais aussi le plus rapide. Il peut même se déplacer encore plus vite en utilisant la technique Cascade. Il maîtrise évidemment le type Eau, comme en témoignent ses capacités Pistolet à 0, qui repousse les ennemis sans les blesser à moins d'être chargée, ou encore Repli, qui lui permet de se cacher dans sa carapace en projetant de l'eau. Petit et vivace, il se débrouille bien dans les airs et se révèle plutôt difficile à enchaîner. On peut toutefois l'éjecter sans trop de difficulté, et sa faible portée ainsi que ses attaques peu puissantes n'en font pas un foudre de guerre. Pendant l'attaque Smash du dresseur, il rejoint Herbizarre et Dracaufeu et utilise Hydrocanon.



Dracaufeu

Troisième et dernier Pokémon du dresseur dans *Super Smash Bros. Brawl*, Dracaufeu s'émancipe dans les versions Wii U et 3DS, où il devient un personnage à part entière. Dans l'équipe du dresseur, il incarne le Pokémon sous sa dernière forme : il est donc puissant, et plutôt lourd. Heureusement, la longue portée de ses attaques compense ses déplacements patauds. Les techniques qu'il maîtrise sont variées et vont du terrible Lance-Flammes à Éclate-Roc, en passant par Vol. Le dragon ne se contente donc pas du type Feu pour attaquer. Hélas, en dépit de sa paire d'ailes qui lui permet plus ou moins de voler, il n'est pas si efficace que cela en combat aérien. Dans *Brawl*, il utilise Déflagration aux côtés d'Herbizarre et Carapuce pour le Triple Finish. Dans les versions Wii U et 3DS de *Super Smash Bros.*, il fait appel à cette même capacité, mais cette fois-ci en tant que Méga-Dracaufeu X.



Amphinobi

Les versions Wii U et 3DS de *Super Smash Bros.* accueillent un nouveau Pokémon : Amphinobi, la dernière évolution du *starter* Eau de la sixième génération, Grenousse. Ce combattant ninja s'avère particulièrement agile : c'est l'un des plus rapides du jeu, aussi bien dans ses mouvements que dans ses attaques. Il connaît bien sûr quelques techniques qui lui permettent de faire diversion, comme Clonage, grâce à laquelle il peut faire apparaître une peluche ou une bûche, ou encore Ombre Portée, qui lui permet de frapper ses adversaires sans se faire voir. Ses autres capacités concernent bien sûr le type Eau : il s'agit de Sheauriken, ainsi que du traditionnel Hydrocanon, qui lui sert aussi à se rattraper de façon efficace.

Soulignons que l'une de ses moqueries peut aussi infliger des dégâts à ses ennemis. Grand et léger, Amphinobi doit à tout prix se rendre insaisissable s'il ne veut pas se faire éjecter rapidement. Lorsqu'on déclenche son attaque Smash, la grenouille ninja utilise sa capacité signature Tatamigaeshi. Une capacité non offensive dans la saga *Pokémon*, qui devient ici une attaque redoutable.

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

Chapitre VIII

L'univers transmédia

« Un jour, je serai le meilleur dresseur. Je me battrai sans répit. Je ferai tout pour être vainqueur et gagner les défis. »

- Générique du dessin animé Pokémon, 1999 -

La série animée Pokémon : le vaisseau amiral

Un outil promotionnel calibré



Un point d'entrée vers le jeu vidéo

La série animée *Pokémon*, diffusée pour la première fois au Japon le 1^{er} avril 1997 sur TV Tokyo, fait partie des premiers dispositifs transmédia mis en place pour assurer le succès de la marque. Si Nintendo s'était déjà essayé à l'adaptation en dessin animé de ses licences phares avec plus ou moins de succès (beaucoup moins que plus, en réalité), l'ampleur du travail fourni sur *Pokémon* n'est en rien comparable. Afin de fidéliser les téléspectateurs, la série n'est pas procédurale, c'est-à-dire qu'elle ne propose pas des épisodes indépendants, mais opte au contraire pour un modèle feuilletonnant. Elle suit ainsi les aventures d'un jeune dresseur, Sacha, qui quitte Bourg Palette pour devenir le « meilleur dresseur », comme le veut la chanson du générique. Comme Red dans les premières versions du jeu vidéo, ce héros a été conçu pour que le néophyte puisse s'identifier très facilement à lui : tout au long de son interminable voyage, il apprend les rudiments du combat de Pokémon, l'art de la capture, ou encore les interactions entre les types. Toutes ces mécaniques sont distillées au fur et à mesure de la série, et à travers Sacha, elles sont inculquées aux jeunes téléspectateurs, potentiels futurs joueurs. Et pour donner encore plus envie aux fans de la série de sauter le pas et de se lancer dans l'aventure vidéoludique (s'ils ne l'ont pas déjà fait), une nouvelle version de la première génération de *Pokémon*, fidèle aux débuts de l'*anime*, a vu le jour en septembre 1998 au Japon puis un an plus tard en Europe : la célèbre version *Jaune*, mettant en scène les aventures de Sacha et de son Pikachu.

Alors qu'elle approche des vingt ans, la série animée *Pokémon* est devenue un véritable phénomène : dix-huit saisons, près de 900 épisodes, pour une diffusion dans plus de 70 pays. Bien sûr, elle a su évoluer en même temps que le jeu vidéo, prenant même parfois sur lui un peu d'avance. À l'approche d'une nouvelle génération, il n'est pas rare que quelques créatures inédites apparaissent en avant-première dans l'*anime*, avec un double objectif : d'une part, cela permet d'interpeller le téléspectateur et l'informer de l'approche d'un nouveau jeu, et d'autre part cela capte l'attention des joueurs assidus qui se mettent alors à décortiquer les épisodes afin de découvrir de nouvelles

informations. Cela s'est particulièrement senti lors des premiers pas de Sacha à Kalos, dont les *teasers* ont été diffusés avant la sortie mondiale des versions X et Y. La moindre silhouette était analysée par les fans, au cas où un Pokémon inconnu serait caché quelque part dans le décor. On se souvient également de l'arrivée surprenante de Togepi, surgi de son œuf, bien avant la sortie des versions de la deuxième génération à laquelle il appartient. Cela fait de *l'anime* un outil de promotion redoutable, capable de toucher facilement un très large public.

Si les jeux vidéo *Pokémon* changent à chaque fois de héros, Sacha est toujours le personnage principal de *l'anime* après dix-huit saisons, et il n'hésite pas à quitter Kanto pour visiter les autres régions, au fil des générations. On notera que le jeune garçon est toujours resté le même, physiquement, comme si le temps n'avait pas de prise sur lui. Une éternelle jeunesse qui ne sert pas seulement à éviter de déstabiliser ou décevoir les habitués : cela a surtout pour effet de créer un fil rouge qui assure la continuité entre les générations et l'homogénéité de l'univers de *Pokémon*. Car, à l'image du joueur, Sacha repart presque de zéro à chaque fois qu'il met les pieds dans une nouvelle région : nouveaux badges à obtenir, nouveaux Pokémon à découvrir, Pokédex à remplir... Initialement prévue pour durer un an et demi, la série animée a donc pu compter sur les nouveaux jeux pour perdurer, tout comme les jeux ont pu compter sur la série pour asseoir leur popularité. *Pokémon* est à ce titre un excellent exemple d'expérience transmédia, dans le sens où ces deux supports s'enrichissent mutuellement, sans que l'un ne phagocyte l'autre.



Une adaptation plutôt libre

Si la fidélité de *l'anime* à l'œuvre vidéoludique originale ne fait pas l'ombre d'un doute, l'adaptation se permet tout de même parfois quelques libertés avec l'univers *Pokémon* tel qu'on le connaît sur console portable. La présence de Satoshi Tajiri, Junichi Masuda et Ken Sugimori à la production et la supervision n'empêche pas l'apparition de certains phénomènes étranges. De nombreuses incohérences, très souvent moquées par les fans, sont ainsi devenues des blagues récurrentes, voire des mêmes. On pense par exemple aux célèbres dix badges de Kanto obtenus par Régis, le rival de Sacha, alors que cette région ne compte normalement que huit champions d'arène. La version française de la série gratifie également les téléspectateurs d'erreurs de prononciation, la plus tristement célèbre étant ce brave Roucoups. Les personnages de la série prononcent en effet les deux dernières lettres, alors que le nom de ce Pokémon est composé de « roucouler » et de « coups ». Le genre de petites erreurs qui prêtent à

sourire.

Mais les modifications sont parfois bien plus importantes, avec pour preuve la géographie du monde de *Pokémon*, profondément chamboulée. Par exemple, les villes que l'on explore dans les jeux vidéo, qui ne comprennent parfois qu'une demi-douzaine de maisons pour des raisons de *game design*, deviennent de véritables métropoles dans le dessin animé, ce qui permet de refléter avec plus de précision leur importance. Et les modifications sont parfois plus radicales : les Tourb'Îles, qui sont de simples cavernes sous-marines dans les jeux, sont habitées dans *l'anime* ; Bourg-en-Vol est doté d'un littoral qui n'existait pas jusque-là ; les îles Écume passent de grottes glacées à plages dorées... Sacha et ses amis se rendent également dans des lieux totalement inédits, ce qui permet d'imaginer de nouvelles intrigues, au point qu'un pan entier du premier arc se déroule dans une région totalement absente des jeux vidéo : l'Archipel Orange, où règne la Ligue Orange. L'une des îles de cet archipel abrite d'ailleurs des Pokémon aux couleurs inhabituelles, qui ne sont pas pour autant des Pokémon chromatiques. On croise en effet à de nombreuses reprises dans *l'anime* des créatures dont l'apparence est modifiée, des couleurs aux dimensions.

Plus étonnant encore : il arrive que les règles les plus élémentaires de *Pokémon* soient transgressées. Combien de fois le Pikachu de Sacha a-t-il réussi à toucher des créatures de type Sol avec une attaque Électrik ? Les capacités ont en outre des effets qui peuvent différer, comme Feu Follet, qui ne se contente pas dans *l'anime* d'infliger une brûlure, mais cause également des dégâts, ou bien Hâte, qui devient une attaque au lieu d'augmenter simplement la Vitesse du lanceur. Il n'est pas non plus rare de voir dans la série des Pokémon maîtrisant des techniques qu'ils ne sont pas capables d'apprendre dans les jeux. L'évolution fonctionne également de façon différente, et semble relever davantage de la volonté du Pokémon. Certains d'entre eux, comme ce fameux Pikachu qui ne fait décidément rien comme les autres, refusent tout simplement d'évoluer, quand d'autres évoluent soudainement, pour faire face par exemple à une situation périlleuse.



Un marketing bien étudié

L'impact culturel de la série *Pokémon* à l'étranger fut particulièrement important dès son lancement. En France, il amorça une nouvelle vague d'engouement pour les *anime*, après *Goldorak*, *Saint Seiya* ou *Dragon Ball Z* en leur temps. À l'image du jeu vidéo dont il s'inspire, et contrairement à bon nombre de ses prédécesseurs qui pouvaient parfois se montrer violents, ce dessin animé veut rassembler. Le ton y est tout aussi gentillet et enfantin que sur Game

Boy : la série se veut consensuelle et familiale, et les censures opérées dans la version occidentale dépendent surtout de différences culturelles (des personnages qui se travestissent, la présence d'armes à feu ou l'ancien design de Lippoutou, avec sa peau noire, jugé raciste). Les différents niveaux de lecture y sont toutefois plus rares que dans le jeu vidéo, qui n'hésite pas parfois à glisser (et cela surtout dans la version française) quelques doubles sens ou paroles équivoques pour amuser les joueurs les plus âgés. Le dessin animé soigne cette image lisse, même s'il s'autorise parfois quelques excentricités, comme à travers les innombrables conquêtes du champion d'arène Pierre, qui passe son temps à tomber amoureux de toutes les femmes qu'il croise lorsqu'il accompagne Sacha. Le positionnement de la série *Pokémon* est néanmoins clair : elle vise un public jeune, l'immerge dans cet univers et l'abreuve de ses règles afin de lui donner envie de prolonger l'expérience à travers les jeux vidéo. D'abord simple spectateur, le petit fan devient ensuite acteur de ses aventures.

Devant le succès de la série, une première salve de rediffusions eut lieu sur TV Tokyo dans le cadre de l'émission *Pocket Monsters Encore* dès octobre 1999, puis dans *Weekly Pokémon Broadcasting Station*, qui incluait également des saynètes *live* et des épisodes *spin-off* inédits à partir d'octobre 2002. Et afin de transformer le dessin animé en véritable arme de promotion massive, une émission spéciale a été imaginée en 2004, encadrant ces rediffusions avec des petites séquences encore plus travaillées, présentée par des animateurs entourés de mascottes Pokémon : *Pokémon Sunday*. Ce programme avait une double vocation dont hériteront ses successeurs : servir d'écrin mettant en valeur la série en même temps que d'outil marketing incontournable visant à distiller des informations sur les jeux à venir. Ainsi, les remakes *HeartGold* et *SoulSilver* ont été annoncés dans le *Pokémon Sunday*, les silhouettes des *starters* de la cinquième génération y ont été dévoilées en avant-première et Junichi Masuda est venu présenter lui-même celle de Zoroark. Depuis, l'émission a changé de nom (*Pokémon Smash !* à partir de 2010, puis *Pokémon Get TV* depuis 2013), de décor et d'animateurs plusieurs fois, mais l'objectif n'a pas changé, et l'on y trouve à peu près le même contenu. Les grandes annonces y ont toujours leur place, puisque Junichi Masuda est par exemple revenu en février 2012 pour présenter les versions *Blanche 2* et *Noire 2*, tandis que le nouveau type Fée a été *teasé* bien avant son officialisation à travers des sketches mettant en scène Nymphali et ses résistances et faiblesses.

Des personnages hauts en couleur



Sacha, l'éternel jeune dresseur

Qui est donc Sacha, le héros intemporel du dessin animé *Pokémon* ? Ce jeune garçon, originaire de Kanto, a dix ans. En réalité, il a dix ans depuis 1997, et n'a pas vieilli depuis dix-huit saisons. Il a dix ans, et en paraît cinq de plus, comme tous les pré-ados d'*anime* japonais. Au Japon, il s'appelle Satoshi, en référence bien évidemment à Satoshi Tajiri, l'un des papas de *Pokémon*. Mais ce personnage rappelle surtout Red, le héros des versions de la première génération, dont il est finalement très proche, y compris dans le look (au moins pour les premières saisons). Comme lui, il est originaire de Bourg Palette et rêve de devenir Maître de la Ligue Pokémon, et comme lui, il est pris en main par le Professeur Chen, qui deviendra en quelque sorte son mentor. Au fil de son voyage, Sacha fera de très nombreuses rencontres, et sera accompagné de personnages d'horizons divers : des dresseurs comme lui, mais aussi des reporters et même des champions d'arène. Son plus fidèle allié reste son Pokémon de départ, Pikachu. En effet, le pauvre Sacha est arrivé trop tard au laboratoire du Professeur Chen, et n'a donc pas pu choisir son *starter*. Pikachu lui a alors été imposé, et si leur relation était tendue au début, ils sont vite devenus des amis inséparables. Ce Pokémon est un véritable personnage à part entière, un compagnon de route et d'aventure qui, s'il ne parle pas, exprime ses émotions et ses sentiments au travers de ses cris. Il garde cependant un goût prononcé pour la liberté, si bien qu'il refuse de se laisser enfermer dans une Poké Ball. Ainsi, il se promène constamment aux côtés de Sacha, comme un animal de compagnie.

Mais voilà : Sacha n'est pas vraiment un héros comme les autres. Oh, ce n'est pas un mauvais dresseur, non. Il s'agit simplement d'un dresseur assez peu brillant, tout juste au-dessus de la moyenne. En effet, il a beau collecter les badges d'arène de toutes les régions qu'il explore, il n'est jamais parvenu à battre un seul Conseil des Quatre. Il faut dire que dans le dessin animé, le fonctionnement de la Ligue est quelque peu différent : des tournois, appelés « conférences », permettent d'écarter la foule des dresseurs qui désirent affronter le Conseil. Sacha n'est donc pas de la trempe de ces héros invincibles à qui tout réussit et qui ne connaissent jamais l'échec : il lui arrive ainsi de perdre des matchs, même s'il faut reconnaître qu'il en ressort généralement gagnant. Cela permet de s'attacher davantage au personnage et de le rendre plus proche du joueur, qui lui aussi peut être amené à perdre un combat dans le jeu vidéo. L'échec est dédramatisé, d'autant plus qu'il ne signe pas la fin de l'aventure : le jeu invite le joueur à persévérer, tout comme Sacha n'arrête pas son voyage et continue de parcourir le monde afin de se perfectionner. Ce

vaillant garçon est donc tout le temps en train d'apprendre, au point de parfois redécouvrir des mécaniques de base déjà vues des centaines d'épisodes auparavant. Avec l'arrivée constante de nouveaux petits téléspectateurs devant l'écran, *l'anime* n'a pas d'autre choix que de conserver cet aspect didactique. Cela fait de la quête initiatique de Sacha un voyage sans fin, car son but, devenir le meilleur dresseur, ne peut être atteint sans signer l'arrêt de la série. Voilà l'une des raisons pour lesquelles Sacha reste un enfant de dix ans : il doit continuer d'incarner le petit dresseur qui découvre le monde de *Pokémon* et ses règles afin de permettre aux jeunes téléspectateurs néophytes de s'identifier à lui.



Les compagnons

S'il poursuit son but en solitaire, Sacha voyage très souvent avec d'autres dresseurs. La petite bande, surnommée Pokégroupe, est toujours constituée au minimum d'un garçon et d'une fille en plus de Sacha. La formation habituelle est donc le trio, voire le quatuor. Les compagnons de route de Sacha changent régulièrement, le plus souvent à la fin d'un arc dédié à une génération. Évidemment, ceux que l'on retient le plus facilement, ce sont ses deux premiers compagnons de route : Pierre et Ondine, les deux premiers champions d'arène que l'on croise à Kanto. On fait tout d'abord la connaissance d'Ondine, la championne d'Azuria spécialisée dans le type Eau, et ce dès le premier épisode. Pour échapper à une nuée de Piafabec, Sacha et Pikachu n'hésitent pas à sauter d'une cascade. Ondine, qui pêchait tranquillement, les sort alors de l'eau, croyant avoir fait une grosse prise. Alors que les Piafabec fondent à nouveau sur Sacha et son Pokémon, l'infortuné dresseur emprunte le vélo d'Ondine, qui finit carbonisé par une attaque Fatal-Foudre de Pikachu. Ondine décide alors de suivre Sacha jusqu'à ce que ce dernier lui offre un nouveau vélo. Bien sûr, les deux personnages finissent par se lier d'amitié, et il est même plusieurs fois suggéré dans la série que les sentiments de la championne pourraient être un peu plus qu'amicaux... Colérique et jalouse, ce petit brin de jeune fille n'en a pas l'air, mais elle est souvent crainte pour son caractère. Pierre, le champion d'Argenta expert des Pokémon Roche, est au contraire bien plus calme, sauf quand il aperçoit une jolie fille. Sacha le rencontre dans le cinquième épisode, où il l'affronte dans son arène. Après un rude combat, Pierre décide de parcourir les routes de Kanto avec ses deux nouveaux amis. Ce trio a véritablement marqué les esprits, même si Ondine a quitté relativement tôt la série : à la fin de la cinquième saison, elle rentre en effet à Azuria. Pierre, lui, après s'être absenté pendant la deuxième saison, est resté jusqu'à la fin de la treizième. Il est à ce jour le

compagnon qui est resté le plus longtemps avec Sacha.

D'autres champions d'arène ont accompagné Sacha durant son périple. Il a par exemple eu la chance de côtoyer Rachid lorsqu'il explorait Unys. À l'instar de Pierre, ce dernier est le champion de la première arène de la région. Sa particularité est de partager ce rôle avec ses deux frères, Noa et Armando. L'arène d'Ogoesse est en effet la seule à ne pas avoir un type défini, mais trois : Plante, Feu et Eau, comme les *starters*. Dans les versions *Noire* et *Blanche*, le joueur y affronte toujours le frère spécialisé dans le type efficace contre le *starter* qu'il a choisi. Rachid est l'expert du type Plante. Confiant et réfléchi, c'est aussi un excellent cuisinier. Il décide de rejoindre le Pokégroupe après avoir affronté Sacha dans le cinquième épisode de la saison 14, afin de mieux étudier le lien qui unit son nouvel ami et ses Pokémon. Le dernier membre du trio d'Unys n'est pas champion d'arène, du moins pas encore : il s'agit d'Iris. Championne dans la version *Blanche*, et même Maître de la Ligue dans les versions *Blanche 2* et *Noire 2*, elle n'est encore dans le dessin animé qu'une dresseuse passionnée des Pokémon Dragon. Ce n'est qu'au cours de la saison 16 que Watson lui dit qu'elle a l'étoffe des champions et qu'elle pourra le remplacer dans l'arène de Janusia lorsqu'il prendra sa retraite. Enfin, à Kalos, Sacha est accompagné par Lem, le champion d'Illumis. Ce petit génie des technologies, fan du type Électrik, ne se sépare jamais de sa petite sœur, Clem, et c'est ensemble qu'ils rejoignent le Pokégroupe. La rencontre a lieu dès le premier épisode de la saison 17, où ils croisent la route de Sacha dans la Tour Prismatique. Cornélia, la championne de Yantreizh experte du type Combat, se joint également à la bande pour quelques épisodes de cette même saison.

À plusieurs reprises, le rôle féminin du Pokégroupe a été dévolu à la version « fille » du personnage principal des différents jeux. Ainsi, après le départ d'Ondine, c'est Flora, l'héroïne de *Rubis* et *Saphir*, qui accompagne Pierre et Sacha. Ils font sa connaissance au début de la saison 6, tandis qu'elle entreprend d'explorer Hoenn. Alors qu'elle ne s'intéresse pas vraiment aux Pokémon de prime abord, contrairement à son petit frère Max, qui rejoint lui aussi la bande, elle se passionne très vite pour les concours et souhaite devenir coordinatrice. D'un tempérament optimiste, elle se révèle parfois superficielle : si Pierre ne rechigne jamais à faire du shopping avec elle, le temps qu'elle passe devant les miroirs atterre toujours Sacha. À partir de la saison 10, elle sera remplacée par Aurore, l'héroïne de *Diamant* et *Perle*. Aussi opiniâtre qu'enjouée, elle se spécialise elle aussi dans les concours et se révèle encore plus douée que Flora. Enfin, dès la saison 16, c'est l'héroïne des versions X et Y, Séréna, qui se joint à la bande. Elle reconnaît en effet Sacha lorsqu'elle le voit passer à la télévision : il s'agit du garçon qui l'a soignée quelques années auparavant, alors

qu'elle était dans un camp de vacances à Kanto. Elle décide de profiter de sa venue à Kalos pour le revoir. Comme Flora et Aurore, Séréna préfère le style au combat : elle rêve de se distinguer dans les salons Pokémon, des concours de beauté spécifiques à la région de Kalos. Célesta, l'héroïne des versions *HeartGold* et *SoulSilver*, a également fait partie de la bande pour quelques épisodes de la douzième saison.

Enfin, durant l'absence de Pierre pendant la deuxième saison, le Pokégroupe a compté parmi ses membres un observateur Pokémon : Jacky. Comme son métier l'indique, il observe les Pokémon dans leur milieu naturel, essaie de comprendre leurs habitudes et leurs modes de vie et dessine des croquis afin de partager ses découvertes. Grâce à Sacha, Jacky va pouvoir réaliser son rêve en devenant l'assistant du Professeur Chen. La bande a compté d'autres personnages de façon plus ponctuelle, par exemple Todd le photographe, que l'on a retrouvé en tant que personnage principal dans *Pokémon Snap*, et qui a fait quelques apparitions dans les premières saisons du dessin animé. Parmi les autres compagnons, on peut également citer N, dont la personnalité est moins tourmentée que dans les jeux vidéo, ou encore Alexia, la sœur journaliste de Violette, l'une des championnes d'arène de Kalos.



Jessie, James et Miaouss : la Team Rocket, plus rapide que la lumière !

Que serait *Pokémon* sans ses organisations criminelles ? Et surtout, que serait le dessin animé *Pokémon* sans ses méchants les plus emblématiques : Jessie, James et leur Miaouss parlant, les (pas si) terribles sbires de la Team Rocket ! Nommés d'après le célèbre hors-la-loi Jesse James dans les versions occidentales du dessin animé, Jessie et James portent le nom de deux célèbres épéistes nippons ayant combattu en duel dans la version originale : Jessie s'y appelle Musashi (pour Miyamoto Musashi) et James, Kojirō (pour Sasaki Kojirō). Ces personnages incontournables, servant souvent de ressort comique à cause de leurs nombreuses gaffes, répondent présent dans absolument tous les épisodes de la série depuis le deuxième de la première saison jusqu'au seizième de la saison 14. En effet, depuis lors, leurs apparitions sont un peu moins fréquentes. L'une de leurs occupations préférées est d'essayer de voler des Pokémon, et ils convoitent particulièrement le Pikachu de Sacha depuis que ce dernier a déjoué leur plan d'enlèvement au Centre Pokémon de Jadielle.

Aussi vaniteux l'un que l'autre, Jessie et James ont pourtant des caractères assez différents. La demoiselle, dont le véritable prénom est Jessica, s'avère colérique, arrogante et d'un tempérament sanguin. Lors de sa visite de Hoenn, elle se découvre une passion pour les

concours, et se déguise souvent pour y participer. Le jeune homme, lui, est romantique, rêveur et plutôt soumis : il suit généralement les directives de Jessie sans broncher, et paraît perdu lorsqu'il est séparé de ses amis. Lui aussi nourrit une passion pour les déguisements, n'hésitant pas à se faire passer pour le Professeur Chen, Norman ou divers Pokémon, voire à se travestir. Quant à Miaouss, ambitieux et râleur, il se distingue de ses congénères par sa bipédie et sa maîtrise du langage. En effet, contrairement aux autres Pokémon qui ne sont généralement capables que de répéter les syllabes de leur nom, le Miaouss de la Team Rocket peut tout à fait parler la langue des humains, ce qui lui permet de traduire le langage de ses congénères. Il s'est entraîné dans sa jeunesse à parler et marcher sur deux pattes pour séduire un Miaouss femelle, mais celle-ci l'a hélas rejeté, le poussant à embrasser, par dépit, une carrière criminelle. Le passé de Jessie, James et Miaouss est ponctuellement mis en lumière, permettant de mieux comprendre leur personnalité et leurs motivations, souvent liées à des blessures émotionnelles.

Qu'on se le dise : ces méchants attachants sont des ratés, mais ils ont le mérite d'être déterminés malgré leurs nombreux échecs. Particulièrement créatifs, ils n'hésitent pas à inventer tous les gadgets et toutes les machines possibles pour parvenir à leurs fins, avec un goût prononcé pour les montgolfières et les sous-marins. Bien que la Team Rocket ne figure plus dans la saga vidéoludique après les versions *Or* et *Argent* (en mettant bien sûr de côté les remakes), le trio infernal est resté dans la série animée malgré le changement de région, avec d'ailleurs la mission d'établir des antennes à Hoenn et Sinnoh. Lorsqu'ils sont envoyés à Unys lors de la quatorzième saison, ils obtiennent une promotion, troquant leur costume blanc pour un costume noir afin d'afficher leur nouveau statut, et font preuve de plus d'intelligence et de cohérence dans leurs plans. Toutefois, après l'arrestation de leur boss, Giovanni, ils reprennent leur ancienne tenue et, au moins en partie, leurs mauvaises habitudes.

Jessie, James et Miaouss ont su séduire les téléspectateurs et marquer les esprits, notamment grâce à la séquence d'introduction chorégraphiée attendue à chaque épisode. La phrase « Nous sommes de retour pour vous jouer un mauvais tour » est ainsi devenue une réplique culte, connue de toute une génération. Leur devise a subi quelques changements au fil de la série, que ce soit des modifications contextuelles pour renforcer l'aspect comique (pour coller à une situation, parce qu'ils ont été interrompus...), ou une réécriture plus profonde pour dépoussiérer ces rimes vieilles de plus de dix-huit ans. De la même manière, à chaque défaite, le trio de la Team Rocket a pendant longtemps été expulsé dans le ciel en s'écriant : « La Team Rocket s'envole vers d'autres cieux ! » Leur célèbre devise a été

plusieurs fois parodiée par Sacha et ses amis, mais aussi par leurs rivaux de la Team Rocket, Butch et Cassidy (dont les noms sont inspirés de Butch Cassidy, le célèbre pilleur de banques). Ces autres sbires, bien plus redoutables et mettant plus facilement le Pokégroupe en difficulté, n'hésitent pas à proclamer qu'ils sont les véritables inventeurs de la devise, taxant Jessie, James et Miaouss de copieurs.



Les rivaux

Comme les héros des différents épisodes de la saga vidéoludique, les personnages principaux du dessin animé *Pokémon* ont eux aussi des rivaux dont ils croisent régulièrement le chemin. Le plus emblématique d'entre eux reste bien sûr Régis, le premier rival de Sacha, inspiré de Blue. Comme lui, il habite à Bourg Palette, et il est le petit-fils du Professeur Chen. Hautain et prétentieux, il passe son temps à se moquer du Pokégroupe. Extrêmement sûr de lui, il gagne pratiquement tous ses combats et n'a aucun mal à remporter les badges d'arène avant Sacha. Toutefois, sa défaite à la Ligue de Kanto agit comme un premier révélateur. À partir de la saison 3, ses relations avec le Pokégroupe deviennent plus amicales, et il finit par être estimé pour ses compétences. Parmi les autres rivaux de Sacha, certains ont été créés spécialement pour la série animée : on peut citer Richie, dont le Pikachu, appelé Sparky, est reconnaissable entre tous grâce à sa petite mèche, le très dur Paul ou encore le dédaigneux Niko. D'autres, au contraire, s'inspirent directement de personnages présents dans le jeu vidéo, comme Bianca. Les autres membres du Pokégroupe ont eux aussi leurs propres rivaux, suivant leurs objectifs. Flora, Aurore et Séréna sont par exemple souvent confrontées à des spécialistes des spectacles (dont Jessie déguisée), tandis qu'Iris croise régulièrement la route d'une autre dracologue, Juliette. Ces personnages, parfois amicaux mais généralement antipathiques, permettent d'ajouter du piment à l'intrigue et sont une promesse de matchs endiablés.

Des films d'animation aux spin-off



Les films Pokémon : élever la licence au rang d'animé culte

Très vite, afin de miser sur le succès de la série animée en dépit de l'accident lié à l'épisode de Porygon, des moyens sont alloués afin de mettre en production un film d'animation. Appelé sobrement *Pokémon : Le Film* dans sa version francophone, il sort au cinéma au

Japon en juillet 1998, et en avril 2000 chez nous. L'intrigue met en avant deux Pokémon très populaires pour leur rareté : le fabuleux Mew et son clone, le légendaire Mewtwo. Ce dernier, conscient d'être un mutant créé par la Team Rocket et en proie à des questions existentielles, s'enfuit. Isolé et dévoré par la vengeance, il berne de nombreux dresseurs, dont Sacha, dans le but de dupliquer leurs Pokémon et anéantir les humains, ceci afin de créer un paradis pour lui et ses clones. Alors que l'affrontement bat son plein entre les Pokémon originaux et leurs clones, Mew apparaît et défie Mewtwo. Sacha tente tant bien que mal de s'interposer et subit de plein fouet leurs attaques, ce qui le pétrifie sur-le-champ. Effondré, Pikachu fond en larmes : par miracle, ses larmes, ainsi que celles des autres Pokémon, sauvent son dresseur. Mewtwo, qui comprend alors qu'un lien existe entre les hommes et les Pokémon, renonce finalement à ses sombres projets. Précisons que dans la version originale, la personnalité et les objectifs de Mewtwo sont quelque peu différents : plus perdu et confus que furieux, il cherche davantage à affronter des dresseurs qu'à détruire l'humanité. Afin de renforcer la dramaturgie, le doublage occidental en a fait une créature redoutable et dangereuse. L'adaptation prend des libertés avec la version originale, dans laquelle le manichéisme est bien moins prononcé. Mew y tient ainsi des propos plus belliqueux, bien loin de son apologie de l'amour en Occident.

Pokémon : Le Film ayant été un très grand succès, on a pu, depuis, découvrir un nouveau film *Pokémon* chaque année, attendu comme le traditionnel Disney. Tandis que la série animée maintient l'intérêt sur le long terme, le film crée l'événement et attise la curiosité des fans. Même si leur succès est désormais moins grand et qu'ils n'ont plus les honneurs de la diffusion cinéma qu'au Japon, les films tiennent toujours une place importante dans la stratégie transmédia de la marque *Pokémon*. Le premier long-métrage pose en tout cas ce qui va devenir des règles fondamentales, intégrées par tous ceux qui suivront. Comparés à la série animée, dont les intrigues sont plus légères et souvent amusantes, les films *Pokémon* misent davantage sur le drame et l'émotion, avec souvent de lourdes menaces pesant sur le monde, sans toutefois trahir l'esprit original plutôt léger : on met en avant des valeurs positives (amitié, entraide, courage...) et on finit par comprendre que les méchants ne sont pas vraiment méchants (ils sont perdus, incompris, manipulés...). Graphiquement, on remarque également l'emploi d'effets spéciaux plus poussés ainsi que des techniques d'animation plus ambitieuses, pour un rendu plus impressionnant. Par exemple, une nouvelle version du premier film a vu le jour pour la diffusion télévisée et l'édition internationale, avec de nouveaux effets, mais aussi de nouvelles séquences. Enfin, les films

mettent à l'affiche des Pokémon rares, comme les légendaires ou les fabuleux, s'accompagnant donc parfois d'une distribution événementielle. Ils sont évidemment un support de communication important, contenant parfois des révélations sur les nouveautés à venir dans la série, par exemple la Méga-Évolution dévoilée lors du seizième film, *Généssect et l'Éveil de la Légende*. Afin toutefois de préserver le mystère sur certaines informations sensibles, plusieurs affiches sont créées successivement, avec de subtiles différences, permettant de distiller progressivement les petits secrets : par exemple, certaines créatures se présentent parfois sous un aspect inédit (nouvelle forme ou Méga-Évolution).



Les aventures de Pikachu

Traditionnellement, au Japon, les films *Pokémon* sont précédés au cinéma d'un court-métrage mettant en avant le Pikachu de Sacha et ses amis. Quelques épisodes ont également été produits pour des événements particuliers, comme les vacances de Noël, ou bien à l'occasion de partenariats commerciaux, comme avec la compagnie aérienne All Nippon Airways (ANA). Ces aventures ont la particularité de se focaliser uniquement sur les Pokémon, et ne font donc pas intervenir d'humains. Les intrigues, légères et mignonnes, contrastent fortement avec celles des films, plus sombres et sérieuses. C'est en fait surtout l'occasion de découvrir les interactions entre les créatures. À l'image de la série animée ou des films, ces courts-métrages servent aussi de supports pour communiquer, par exemple sur les nouvelles créatures des générations suivantes. Ainsi, Marill et Snubbull apparaissent pour la première fois dans *Les Vacances de Pikachu*, qui accompagne le premier film.



Pokémon Chronicles : un nouveau regard sur l'aventure de Sacha

Parmi les nombreux épisodes spéciaux que compte le dessin animé *Pokémon* se dégage une autre série : *Pokémon Chronicles*. Celle-ci provient en grande partie du *Weekly Pokémon Broadcasting Station*, l'émission qui a précédé le *Pokémon Sunday*, où des rediffusions de l'anime étaient couplées à ces épisodes spéciaux depuis octobre 2002. La particularité de *Pokémon Chronicles* est que Sacha en est pratiquement totalement absent : les autres protagonistes, comme Ondine, Jessie, James et Miaouss, ainsi que les personnages secondaires comme le Professeur Chen, Jacky ou Richie, sont ici mis en avant. Des personnages inédits font également leur apparition, à l'image de Jimmy, inspiré du héros des versions *Or* et *Argent*. *Pokémon*

Chronicles offre un point de vue différent sur l'univers animé de *Pokémon*, développant au passage l'histoire et approfondissant la personnalité des protagonistes.



Pokémon : Les Origines : la relecture des premières versions

En 2013, une mini-série de quatre épisodes voit le jour, à la surprise générale. Il s'agit en quelque sorte d'un *reboot* puisqu'elle suit les aventures d'un jeune dresseur déterminé qui quitte Bourg Palette pour parcourir les chemins de Kanto. Son but, bien sûr, est de compléter son Pokédex à la demande du Professeur Chen, et de devenir Maître Pokémon. Ce jeune dresseur, ce n'est pas n'importe qui : c'est Red, le héros des versions *Rouge* et *Bleue*. Et son rival, bien évidemment, c'est Blue. Cette nouvelle mini-série se veut donc plus proche des premiers jeux, ajoutant toutefois quelques éléments introduits dans leurs remakes *Rouge Feu* et *Vert Feuille*, mais aussi, assez étonnamment, le principe de la Méga-Évolution qui n'est pourtant apparu que bien plus tard, avec les versions *X* et *Y*. La fidélité est donc toute relative, même si l'on sent la volonté sous-jacente de coller au maximum au support d'origine, jusqu'aux trois petites étoiles qui apparaissent autour de la Poké Ball lorsqu'un Pokémon est capturé. Dans la version originale de *Pokémon : Les Origines*, les créatures disposent par ailleurs de cris d'animaux classiques, bien plus proches de l'esprit des jeux vidéo.

La bibliothèque Pokémon : des mangas en pagaille

Une production prolifique

Si le public français connaît bien mieux le dessin animé *Pokémon* que les mangas, dont la parution a été plus qu'inconstante chez nous, ils font évidemment partie intégrante de la stratégie transmédia qui s'est mise en place autour de la licence, la déclinant de diverses manières, avec parfois beaucoup d'originalité. Le ton y est en effet assez différent et parfois moins enfantin, que ce soit dans l'humour, qui peut être plus grossier ou plus potache, ou même dans la façon d'aborder certains thèmes avec plus de gravité, comme la violence, voire la mort. Alors que *l'anime* a su fédérer autour de son unité et de son aspect monolithique, il existe aujourd'hui une très grande variété de mangas *Pokémon* différents, des *one shot* aux séries au long cours en passant par les *shōjo* (littéralement, « fille » ; le terme désigne un genre

de manga mettant en avant les relations romantiques plutôt que l'action), qui n'ont en commun que l'univers dans lequel ils se déroulent. Hélas, bon nombre de ces œuvres n'ont pas quitté l'Archipel, où elles sont d'ailleurs généralement prépubliées dans des magazines avant de paraître en format relié, et restent donc inconnues ici. La première publication au Japon d'un manga *Pokémon* a eu lieu en novembre 1996, quelques mois avant *l'anime*. Sobrement intitulé *Pocket Monsters*, ce shōnen (littéralement, « garçon » ; ce genre de manga mise davantage sur l'action) narre les aventures de Red et de son insupportable, mais irrésistible Mélofée. À ce jour, il n'a jamais été distribué chez nous.

Le premier contact en France avec les mangas *Pokémon* eut lieu en avril 2001 avec *Pokémon : Attrapez-les tous !*, adaptation de *Pokémon : Getto da ze !*, paru en 1999 au Japon. Il met en scène Shū, un dresseur de dix ans qui, comme Red et Sacha avant lui, se décide à quitter le cocon familial pour arpenter les routes de Kanto. L'accent est ici largement mis sur la capture des Pokémon, à travers des petites histoires indépendantes montrant Shū essayant d'attraper les petits monstres qu'il croise. Il est accompagné d'un Pikachu, dont il a trouvé la Poké Ball abandonnée au beau milieu d'une forêt, avec qui il peut discuter grâce à un micro-casque spécial. Bien que très amis, les deux n'hésitent pas à se chamailler tout au long de leurs aventures. Si les deux premiers volumes ont été édités par Glénat en France, les trois suivants, qui se déroulent à Johto, ne sont pas sortis, faute d'avoir réussi à rencontrer un public suffisant. En juillet 2001, c'est au tour de *Pocket Monsters Special* d'être adapté en France sous le titre *Pokémon : La Grande Aventure !* Cette longue saga, née en 1997 au Japon et toujours bien vivante, s'est arrêtée prématurément en France au bout du sixième volume. Il aura fallu près de dix ans et un changement d'éditeur pour revoir *Pocket Monsters Special* chez nos libraires : l'arc dédié aux versions *Noire* et *Blanche* est en effet sorti en septembre 2011 grâce à Kurokawa, sous le nom de *Pokémon Noir et Blanc*.

Hormis *Pocket Monsters* et *Pocket Monsters Special*, les deux grandes sagas de mangas *Pokémon*, on trouve quelques *one shot* qui s'inspirent aussi des jeux vidéo, par exemple *Pocket Monsters Emerald : Challenge !! Battle Frontier*, dédié au parc de la version *Émeraude*, *Pocket Monsters HGSS Jō's Big Adventure*, qui narre l'aventure d'un dresseur à Johto, ou encore les nombreuses parutions *spin-off* autour des versions *Noire* et *Blanche*. La série animée a elle aussi eu droit à quelques adaptations papier, notamment *Pocket Monsters : Dengeki Pikachu*, qui reprend en quatre tomes les aventures de Sacha à Kanto et sur les Îles Orange, puis *Satoshi and Pikachu* pour les événements à Johto et Hoenn, et enfin *Pocket Monsters Diamond & Pearl* qui se déroule à Sinnoh. Chaque film passe également à la moulinette du

manga, sous forme de quelques chapitres dans les magazines, avec parfois diverses réécritures du scénario au passage. Les jeux vidéo *spin-off* ne sont bien sûr pas en reste avec leurs propres publications, à l'image des *one shot* dédiés à *Pokémon Donjon Mystère*, ou des chapitres tirés de *Pokémon Colosseum*, *Pokémon Ranger* ou *Pokémon Conquest*. Même le jeu de cartes a droit à ses propres mangas, dont *Pokémon Card Ni Natta Wake* (que l'on pourrait traduire par « Comment suis-je devenu une carte *Pokémon* »), qui réussit tout de même l'exploit d'expliquer en six volumes ce que font certains Pokémon sur les illustrations des cartes et comment ils en sont arrivés là. Enfin, on trouve également quelques œuvres originales, comme un *shōjo* rempli d'histoires d'amour entre dresseurs avec *Pocket Monsters PiPiPi Adventures*, ou encore les aventures d'un justicier et de son Lucario dans *Phantom Thief ! Pokémon 7*. Le manga occupe bien évidemment une place prépondérante dans la culture japonaise, et chaque œuvre majeure dans la constellation *Pokémon*, que ce soit en jeu vidéo ou en animation, se doit d'être accompagnée par sa déclinaison papier, qui est encore là-bas l'un des vecteurs principaux d'information et de communication.

Deux sagas-fleuves incontournables



Pocket Monsters : l'aventure décalée

La saga *Pocket Monsters*, qui est donc la toute première œuvre papier de la licence *Pokémon*, a vu le jour en novembre 1996, de la plume de Kosaku Anakubo qui se charge aussi bien du dessin que du scénario. Prépublié dans le célèbre magazine *CoroCoro*, qui dévoile bien souvent en avant-première des informations inédites sur les jeux *Pokémon*, il s'agit à ce jour du plus long manga dédié à la licence, et l'un des plus populaires au Japon. Pourtant, il n'a jamais été mis sur le marché européen, ni même américain, et la seule version anglophone disponible a été commercialisée à Singapour. L'explication principale en serait le profond décalage qu'il existe entre le canon *Pokémon* et le style de *Pocket Monsters*, qui s'en éloigne délibérément. Alors que les jeux vidéo et la série animée cultivent une image lisse, s'autorisant subtilement quelques aspérités à l'occasion, ce manga humoristique ne fait pas dans la dentelle. On a ainsi droit, par exemple, à des blagues scatophiles ou à des gags faisant intervenir des éléments de l'appareil reproducteur du héros. Ce genre de scènes impliquant une certaine forme de nudité a donc certainement été un frein à l'exportation du manga. Par ailleurs, le style graphique outrancier marque une différence avec ce que l'on connaît généralement de *Pokémon*, si bien

que certaines créatures semblent moins facilement reconnaissables au premier coup d'œil. Enfin, l'auteur se permet quelques libertés avec certains principes fondamentaux de l'univers *Pokémon*, comme l'évolution, qui peut avoir lieu dans ce manga un peu n'importe quand, et qui s'avère même réversible.

Bien que totalement inspiré des jeux vidéo, cette adaptation manga n'a donc pas peur de prendre des libertés. On retrouve bien notre protagoniste surnommé Red, de son vrai nom Isamu Akai, un jeune dresseur habitant Bourg Palette, et chargé par le Professeur Chen de remplir son Pokédex. Mais au lieu de choisir un *starter*, il décide de faire équipe avec un Mélofée mâle assez violent, qui l'a aidé par accident à vaincre un Nidoran mâle. L'humour du manga repose d'ailleurs largement sur ce sacré Mélofée. Paresseux, vulgaire, égoïste, grande gueule, malpoli et pas franchement futé en dépit de son côté roublard, ce n'est pas non plus un as du combat. Généralement prompt à se dérober, il lui arrive tout de même de vaincre certains adversaires, mais en misant beaucoup sur la chance ou la ruse. Une créature qui n'hésite pas à fuir, donc, et surtout ses responsabilités. Autant dire que ce Mélofée est bien loin de ce à quoi le public occidental est habitué avec *Pokémon*. Et pourtant, les parallèles sont nombreux : cette fine équipe est par exemple souvent opposée au rival de Red, baptisé Green, inspiré du personnage de Blue (pour rappel, les premières versions sorties au Japon étaient les versions *Rouge* et *Verte*, d'où le fait que l'on trouve dans ce manga Red et Green, et non Red et Blue). À la manière de Sacha, Red et Mélofée ne s'arrêtent pas à la frontière de Kanto et partent explorer les autres régions au fil des générations, passant même deux fois par Johto (à l'occasion de la sortie des jeux *Or* et *Argent*, puis de leurs remakes *HeartGold* et *SoulSilver*). Et tout comme Sacha, Red finit par avoir un Pikachu entre les pattes. Celui-ci lui sera offert par Pierre, et se révélera être le cousin de Mélofée. S'il arrive à notre héros de capturer d'autres Pokémon, il préfère toutefois disputer ses matchs avec ses plus fidèles compagnons, qui voyagent d'ailleurs à ses côtés en dehors de leur Poké Bail.



Pocket Monsters Spécial : l'adaptation romancée des jeux vidéo

L'autre grande saga papier de *Pokémon*, c'est *Pocket Monsters Special*, dont le premier tome est sorti au Japon en août 1997. Ce manga, écrit par Hidenori Kusaka et illustré par Mato jusqu'au volume 10, puis par Satoshi Yamamoto, est toujours en cours de publication, et suit les aventures des différents protagonistes des jeux dans leurs régions d'origine. Contrairement au dessin animé ou même à *Pocket Monsters*,

les personnages principaux changent donc dès que l'on passe aux versions suivantes. Il s'agit des mangas les plus fidèles aux jeux vidéo, bien plus que l'œuvre de Kosaku Anakubo, et ils portent parfois le même discours didactique que la série animée. Même si dans l'ensemble on retrouve cette légèreté et cet optimisme propres au dresseur enivré par l'aventure, bien décidé à explorer le monde, on ressent un sens du dramatique plus poussé, avec des situations parfois violentes, voire dangereuses, pouvant mettre en péril la vie des personnages. Ce manga, qui rappelle le ton des jeux vidéo *Pokémon* comme aucun autre, a trouvé son chemin une première fois vers la France en 2001 par l'intermédiaire de Glénat, avant de connaître une longue pause au bout d'un an, avec seulement six tomes parus. Kurokawa a entre-temps repris la main en publiant l'arc dédié aux versions *Noire* et *Blanche*, puis celui des versions *X* et *Y*, tout en rééditant au passage les premiers volumes puis l'arc *Rubis* et *Saphir*, qui était encore inédit.

Les cartes à jouer

It's a kind of Magic



Le produit dérivé idéal

Le jeu de cartes à jouer fut clairement l'une des premières pistes explorées pour la mise en place de produits dérivés autour de la licence *Pokémon*, ce dernier devant s'avérer simple, addictif, et permettre les échanges dans les cours de récréation. Au Japon, son édition fut confiée par Creatures à Media Factory, filiale du géant du divertissement Kadokawa. Les premières cartes envahissent l'Archipel dès novembre 1996, neuf mois seulement après la sortie des premiers jeux vidéo. Évidemment, afin d'accompagner la licence à l'international, la traduction et l'édition du jeu de cartes sont confiées à un éditeur particulièrement reconnu dans le milieu : Wizards of the Coast, la filiale de Hasbro derrière le succès de *Magic : l'Assemblée*. Dès 1999, l'entreprise s'occupe donc de la mise sur le marché des premiers sets en Occident, tout en créant également quelques cartes de son cru, dont une cinquantaine de cartes inédites destinées à être distribuées lors d'occasions spéciales afin de promouvoir le jeu et la licence. En octobre 2003, Nintendo souhaite reprendre la main sur le jeu de cartes et décide de récupérer la licence pour la confier à la division américaine de la The Pokémon Company (pour le marché états-unien), ainsi qu'à d'autres éditeurs (pour l'Europe), notamment Asmodée en

France, un spécialiste des jeux de société et de plateau. Le divorce avec Wizards of the Coast se solde néanmoins par un litige : Nintendo est accusé par l'éditeur américain d'avoir emporté au passage quelques secrets de fabrication. L'affaire se résoudra finalement en dehors des tribunaux, les deux parties trouvant un accord en décembre 2003.

Il faut dire que, bien avant que l'accord de distribution ne soit signé avec Wizards of the Coast, on pouvait déjà entrevoir une certaine ressemblance entre le jeu de cartes *Pokémon* et le sommet du genre, *Magic*. Rien de très étonnant, puisque c'est ce dernier, inspiré des jeux de rôle occidentaux, qui a littéralement posé les fondations du jeu de cartes à collectionner en 1993. Bien que les règles des cartes *Pokémon* soient issues du jeu vidéo, elles ont donc été remaniées pour se plier davantage aux exigences du genre. Parmi les types de cartes, on trouve bien sûr les créatures, que l'on peut faire évoluer même en plein combat, mais aussi des objets de soutien ou encore des cartes énergie, qui servent à lancer les différentes attaques. Au fur et à mesure des extensions, de nouvelles variantes sont incorporées : le jeu s'étoffe entre autres avec des cartes terrain, des Pokémon plus puissants (les créatures EX ou Niv.X) ou avec des types incongrus (les créatures Delta), voire chromatiques, ténébreux ou lumineux. Le nombre de types a lui aussi augmenté, à l'image de la série principale : aux sept types de départ (Plante, Feu, Eau, Électrique, Combat, Psy et Incolore) se sont progressivement ajoutés Obscurité, Métal, Dragon et enfin Fée. Certaines idées novatrices ont d'ailleurs fait leur chemin jusque dans le jeu vidéo, comme le Poké-Power (devenu depuis Pouvoir Pokémon), une capacité passive intégrée dans le RPG sous forme de talent à partir de la troisième génération. Non content de simplement traduire les mécaniques complexes des jeux vidéo, le jeu de cartes *Pokémon* offre donc un univers riche et complexe, avec ses propres concours et tournois, quasiment aussi populaires que ceux de la série de jeux de rôle. En peu de temps, il est devenu une licence incontournable du jeu de cartes à collectionner, prisé autant par les joueurs que par les collectionneurs, comme en témoignent les nombreuses vidéos hystériques d'*unboxing* de sachets qui envahissent la toile.



Une partie classique

Avant de commencer à jouer, une exigence : avoir un bon *deck*. Le *deck* est constitué des soixante cartes (pas une de plus, pas une de moins) que l'on utilise pour combattre. Évidemment, il faut veiller à équilibrer les types de cartes : disposer de plusieurs Pokémon est bien sûr indispensable, mais il faut aussi des cartes énergie pour pouvoir lancer des attaques, ainsi que des objets de soutien pour contrer les

stratégies de l'adversaire et l'enquiquiner un peu. Généralement, un *deck* est construit sur un ou deux types différents afin d'optimiser les cartes énergie, sans compter le type Incolore qui, lui, peut s'appuyer sur n'importe quelle énergie. Attention néanmoins : hormis les cartes énergie, un *deck* ne peut pas comporter plus de quatre cartes de même nom. Impossible, donc, de posséder cinq Mewtwo ou six Magicarpe dans son jeu. Afin de faciliter la tâche aux nouveaux joueurs ou aux plus paresseux, des *decks* préconstruits sont disponibles à l'achat, ce qui permet de sauter tout de suite dans le grand bain du combat de cartes. Certaines parties peuvent même se jouer avec un *deck* de trente cartes, si l'on est du genre pressé. Il existe également des variantes lors de certains tournois, ce qui permet de pimenter un peu les règles.

Il faut ensuite préparer le début de la partie : afin de savoir qui commence, l'un des deux joueurs tire à pile ou face. On pioche ensuite une main de sept cartes dans le *deck*, plaçant un Pokémon de base, c'est-à-dire non évolué, au milieu du champ de bataille, face cachée : c'est le Pokémon actif, celui qui attaque et subit les dégâts infligés par l'adversaire. Les autres Pokémon de base, que l'on cache également pour le moment, peuvent éventuellement être posés sur l'un des cinq emplacements du banc, un endroit où l'on peut faire évoluer une créature ou lui attacher des cartes énergie même si elle n'est pas active. On place ensuite six cartes du *deck*, faces cachées, dans un coin de la surface de jeu (généralement à gauche) : il s'agit des six récompenses que l'on a le droit de récupérer une par une à chaque fois que l'on envoie un Pokémon adverse au tapis. Tout le monde est prêt ? Il est temps de révéler le Pokémon actif ainsi que les créatures installées sur le banc. La partie peut commencer.

À tour de rôle, les joueurs vont donc effectuer plusieurs actions. On commence tout d'abord par piocher une carte dans le *deck*. Il est ensuite possible d'attacher une (et une seule par tour) carte énergie, faire évoluer des Pokémon ou en ajouter sur le banc, en retirer un en payant le coût de retrait, jouer des cartes de soutien, ou utiliser des Pouvoirs Pokémon. La dernière action, c'est toujours l'attaque : il faut choisir une technique parmi celles de la carte active. Généralement, les cartes Pokémon affichent deux capacités différentes. Toutefois, pour pouvoir les utiliser, la créature doit posséder le bon nombre de cartes énergie du type correspondant. Une fois l'attaque terminée, les dégâts sont appliqués et c'est à l'autre joueur de commencer son tour. La partie continue ainsi jusqu'à ce que le vainqueur soit désigné, c'est-à-dire lorsque l'un des deux participants est le premier à piocher ses six cartes récompense. Un joueur est également déclaré perdant s'il n'a plus aucune créature de base sur son banc alors qu'il vient de perdre son Pokémon actif, ou bien s'il n'a plus aucune carte à piocher dans son *deck*.

La collectionnite, toujours

Bien sûr, qui dit jeu de cartes à collectionner dit collectionnite. Quand *Pokémon* rencontre *Magic*, on imagine bien l'engouement que cela peut susciter chez les joueurs. Et tout est conçu pour donner envie de tous les attraper, une fois encore, à commencer par l'aspect des cartes. L'objet lui-même est joli : à l'image des cartes *Magic*, les cartes *Pokémon* sont illustrées avec soin et créativité. Si les premiers dessins étaient signés Ken Sugimori, assisté de Mitsuhiro Arita et Keiji Kinebuchi, une véritable petite armée s'est rapidement constituée afin de satisfaire une demande sans cesse grandissante. Les artistes sont aujourd'hui bien plus nombreux, renforçant la variété et la richesse des illustrations, dans des styles très différents et parfois surprenants : pastels, rendu 3D ou même pâte à modeler font partie des techniques employées, parfois renforcées par un effet holographique. Certains dessins débordent même de leur cadre, recouvrant parfois toute la surface de la carte. Ces dernières, dites *full art*, concernent généralement les Pokémon légendaires et sont apparues depuis les séries dédiées aux versions *Noire* et *Blanche*.

Mais la beauté n'est pas le critère principal qui justifie la cote d'une carte. Comme pour *Magic* : *l'Assemblée*, la valeur de ce petit bout de carton coloré est principalement liée à sa rareté, classée en trois grandes catégories : les cartes communes marquées d'un rond, les cartes peu communes affublées d'un losange, et enfin les cartes rares gratifiées d'une étoile. La proportion de chacune d'entre elles dans les sachets *booster* est assez constante : on y trouve une majorité de cartes communes, quelques cartes peu communes et généralement une seule carte rare. La chasse à la carte a donc bien souvent viré à l'obsession, entraînant derrière elle de nombreuses transactions entre joueurs et collectionneurs. Au fil des nouvelles séries, des cartes de plus en plus rares sont apparues, comme les Pokémon chromatiques signalés par trois petites étoiles, les cartes ultra rares marquées d'une étoile particulière, ainsi que les cartes secrètes. Ces dernières, apparues avec la version américaine de l'extension *Team Rocket* parue en avril 2000, étaient auparavant principalement réservées aux sets internationaux. Depuis les séries tirées des versions *Noire* et *Blanche*, elles se sont également répandues au Japon.

Afin de rendre les collectionneurs toujours plus accros, certaines cartes étaient affublées d'un code-barres à scanner avec l'e-Reader, cet accessoire destiné au Game Boy Advance qui fut certes un échec commercial, mais aussi une idée intéressante malgré ses limites techniques. Au Japon, les cartes concernées sont sorties entre décembre 2001 et octobre 2002, c'est-à-dire du set *Expedition* au set *Mysterious Mountains*. Elles ont ensuite franchi le Pacifique, tout

comme l'e-Reader. En lisant le code-barres, on pouvait accéder à des informations tirées du Pokédex, jouer à un mini-jeu, ou encore débloquer des musiques (de la *Neuvième Symphonie* de Beethoven à quelques morceaux tirés des jeux vidéo *Pokémon* en passant par un des génériques de l'*anime*) ou des effets sonores dans une petite application baptisée *Melody Box*, où danse un joyeux Mélodée. Alors que les amiibo font actuellement fureur et que les premières cartes associées, compatibles avec le jeu *Animal Crossing: Happy Home Designer*, viennent d'être mises sur le marché, on peut s'interroger sur l'éventualité de voir apparaître un jour des cartes *Pokémon* dotées d'une puce NFC leur permettant de délivrer et d'enregistrer des informations. Ce principe, associé à celui d'un jeu vidéo comme *Pokémon Trading Card Game*, aurait de quoi faire frissonner d'excitation bien des collectionneurs.

Les jouets électroniques

Le Tamagotchi Pokémon

Au Japon, *Pokémon* est apparu en pleine folie Tamagotchi, ces petits jouets électroniques en forme d'œuf qui invitent leur possesseur à s'occuper d'un animal virtuel. Et dans le genre animaux virtuels, *Pokémon* n'est évidemment pas en reste. La licence se devait donc d'avoir son propre Tamagotchi. Bien sûr, qui, hormis Pikachu, pouvait remplir le rôle de la gentille petite créature à chouchouter ? C'est ainsi qu'en mars 1998 sort au Japon le Pocket Pikachu, un jouet électronique mettant en scène la souris électrique et faisant également office de podomètre. L'objet, ressemblant à un petit Game Boy jaune, comme Pikachu, est ensuite sorti en novembre 1998 en Amérique du Nord, puis un an plus tard en Europe, adoptant au passage le nom étrange de Pokémon Pikachu. Contrairement aux Tamagotchi, nul besoin de nourrir ou de nettoyer l'animal aux oreilles pointues qui apparaît sur l'écran LCD monochrome : notre ami Pikachu veut simplement être comblé. Afin de gagner son affection, on peut donc jouer avec lui ou lui offrir des cadeaux en dépensant les *watts* accumulés en marchant. Les plus joueurs ont également la possibilité de les dépenser dans un petit jeu de bandit manchot. Les interactions avec le Pokémon s'avèrent au final plutôt limitées, et l'on se retrouve surtout spectateur de sa petite vie : Pikachu regarde la télé, Pikachu se brosse les dents, Pikachu prend un bain, Pikachu mange une glace, Pikachu se repose...

Une seconde version du Pokémon Pikachu, le Pokémon Pikachu

Color, a vu le jour en novembre 1999 au Japon, avant de parvenir l'année suivante en Amérique du Nord et en Europe. La coque perd sa couleur jaune pour devenir simplement transparente, un choix esthétique à la mode à l'époque. Plus important : l'écran se pare de couleurs, et affiche donc un joli Pikachu bel et bien jaune. En plus d'offrir des cadeaux à l'animal avec les *watts* que l'on gagne, il est possible d'acheter différents objets (des baies, des Poké Balls et même des Super Bonbons), que l'on peut ensuite transférer dans les versions *Or*, *Argent* et *Cristal* grâce au port infrarouge du Pokémon Pikachu Color et du Game Boy Color. Le mini-jeu a également changé pour devenir un quitte ou double : il faut désormais deviner si la carte que l'on tire a une valeur supérieure ou inférieure à une deuxième carte dont la face est cachée.

Le Pokémon Mini : mi-jouet électronique, mi-console

En décembre 2001, une nouvelle console entièrement dédiée aux Pokémon est mise sur le marché au Japon : le Pokémon Mini. Comme son nom l'indique, cette dernière est minuscule : il s'agit à ce jour de la plus petite console à cartouches produite par Nintendo. En réalité, avec ses mini-jeux très courts et son écran LCD monochrome, le Pokémon Mini tient davantage du jouet électronique malgré son look Game Boy bien étudié. Disponible en trois coloris (bleu Axoloto, vert Germignon et violet Lippouti), l'objet dispose de fonctions considérées aujourd'hui comme banales, mais surprenantes pour l'époque au vu de sa petitesse : une horloge interne, une fonction vibration, un détecteur de choc et même un port infrarouge pour le multijoueur en local. À sa sortie, on pouvait trouver quatre jeux différents : *Pokémon Party Mini* (une compilation de six mini-jeux), *Pokémon Zany Cards* (un jeu de cartes), *Pokémon Pinball Mini* (du flipper) et *Pokémon Puzzle Collection* (des puzzles et des labyrinthes). Ces titres sont bien sûr plus adaptés à de courtes sessions, dans les transports en commun ou pendant les récréations, et tiennent parfaitement leur rôle de plaisir pop-corn à une époque où les smartphones et leur galaxie d'applications n'existent pas encore. Six jeux sortiront jusqu'en octobre 2002, dans des genres assez variés, d'un Tetris (*Pokémon Tetris*) à un jeu de course (*Pokémon Race Mini*) en passant par le Tamagotchi (*Pokémon Breeder Mini*) ou le jeu d'aventure (*Togepi's Great Adventure*). Même si le *gameplay* s'avère très souvent basique, on apprécie tout de même la variété des thèmes. En 2003, le jeu GameCube *Pokémon Channel* ressuscite le Pokémon Mini : le joueur peut en récupérer un exemplaire virtuel durant l'aventure, et s'essayer à quelques mini-jeux

inspirés de *Pokémon Party Mini*, *Pokémon Puzzle Collection* ou *Pokémon Pinball Mini*. Un dernier petit jeu, inédit, met également en scène ce bon vieux Ronflex.

Des Pokémon dans les villes

Un Centre Pokémon dans le quartier



La boutique aux mille et un produits dérivés

Afin de créer un espace entièrement dédié aux petites créatures et mettre en valeur les produits estampillés *Pokémon*, des magasins appelés *Pokémon Center* ont vu le jour un peu partout au Japon, et même en dehors de l'Archipel. Le tout premier a ouvert le 25 avril 1998, à Tokyo, suivi par de nombreux autres. Aujourd'hui, on dénombre pas moins de neuf *Pokémon Center* au Japon, d'Osaka à Sapporo en passant par Nagoya, ainsi que quelques boutiques plus modestes, baptisées *Pokémon Store*. Évidemment, contrairement aux Centres Pokémon des jeux vidéo, on n'y va pas pour soigner ses Pokémon et discuter avec l'infirmière : il s'agit avant tout de commerces. On y trouve ainsi, en toute logique, les jeux vidéo, les cartes à collectionner, les mangas, les DVD de la série animée, des CD, mais aussi tout un tas de produits dérivés : des peluches, des jouets, des figurines, des jeux de société, des vêtements, des accessoires, du linge de maison, de la vaisselle, des instruments de musique, des bonbons, des brosses à dents, des parapluies, des skateboards... Bref, un peut tout et n'importe quoi, tant que l'on peut y ajouter la tête d'un Pokémon. Les *Pokémon Center* accueillent également des événements, par exemple lors de la sortie de nouveaux jeux de la série, ou lors de la distribution de créatures fabuleuses. Le succès de ces boutiques au Japon a encouragé The Pokémon Company à faire de même aux États-Unis. Le premier *Pokémon Center* américain a ainsi vu le jour à New York en 2001, avant d'être transformé en 2005 en un magasin dédié aux licences Nintendo en général. À Tacoma et Washington, des centres commerciaux accueillent également de drôles de distributeurs estampillés *Pokémon*. À l'intérieur, pas de boissons ni de sandwiches, mais des grosses peluches, des *decks* de cartes, des figurines et même des jeux vidéo. Des jeux interactifs et un Pokédex permettent également aux curieux de mieux appréhender l'univers de la saga sans dépenser un sou.



Le Pokémon Center débarque à Paris

Afin de fêter le succès des versions X et Y qui se déroulent dans la région de Kalos inspirée de la France, un *Pokémon Center* éphémère a vu le jour à Paris du 4 au 21 juin 2014, non loin des Halles. Dès les premiers jours, une véritable foule vient visiter le lieu : la boutique est littéralement bondée, les gens font la queue à l'entrée, et pour pouvoir répondre à la très forte demande en produits dérivés, les vendeurs ont pour consigne de ne vendre les objets qu'à l'unité. Les objets mis en vente, qui font évidemment la part belle à la sixième génération qui n'allait pas tarder à envahir le monde, proviennent directement des boutiques japonaises, avec toutefois certaines restrictions pour des questions de normes (on pense avec émotion à cette jeune journaliste française très déçue de ne pas trouver les moules à gâteau en forme de Pikachu). La souris électrique n'a d'ailleurs pas hésité à faire le déplacement pour quelques séances photo, et les joueurs équipés de leur version de X ou Y avaient même la possibilité de télécharger un Prismillon au motif inédit, rappelant la Poké Ball. Enfin, au sous-sol du *Pokémon Center* se trouvait une exposition dédiée à la saga. L'histoire de Pokémon était retracée grâce à de très jolis croquis préparatoires.

Le parc d'attractions

Plus fort que le distributeur de produits dérivés estampillés *Pokémon*, plus grand que la boutique aux couleurs de la licence, plus spectaculaire encore qu'un gros Pikachu prenant la pose au milieu de fans, c'est bien sûr le parc d'attractions. Si Mickey, Astérix et même, bientôt, Spirou ont le leur, alors pourquoi pas Pikachu ? Un parc éphémère a ainsi vu le jour au Japon, du 18 mars au 25 septembre 2005 : Pokémon the Park 2005, généralement abrégé sous le nom PokéPark (sans aucun lien de parenté, ou presque, avec la série de jeux vidéo du même nom). Situé sur la route 758 de Nagoya, le parc se trouvait non loin de l'Exposition internationale spécialisée de 2005 à Aichi, dont le thème était « La sagesse de la nature », qui couvrait à peu près les mêmes dates. L'entrée était gratuite, mais il fallait payer pour accéder à chacune des douze attractions. Au programme, on pouvait trouver, entre autres, une grande roue aux nacelles décorées pour ressembler à des Poké Balls, un carrousel avec Raikou, Entei et Suicune à la place des chevaux, un grand *splash* dans des bateaux à l'effigie de Gobou, une balade en train en compagnie de Pichu, Okéoké et Goinfrex, des chaises volantes pour nous emmener voir

Jirachi, des autos tamponneuses aux couleurs des Teams Aqua et Magma, ainsi qu'une montagne russe mettant en scène Rayquaza, le Pokémon des Cieux. Bien sûr, on trouvait également des boutiques où trouver des objets *Pokémon*, mais aussi des cafés, une scène où se déroulaient des animations et même une salle d'arcade, Japon oblige.

En venant au PokéPark avec sa cartouche *Rouge Feu*, *Vert Feuille* ou *Émeraude*, il était possible d'obtenir un œuf de Pokémon rare, puisque la créature à l'intérieur connaissait une technique qu'il lui était impossible d'apprendre autrement. On peut par exemple citer Corayon avec Lance-Boue, Chuchmur avec Danse-Folle, Skitty avec Roulade ou Okéoké avec Chatouille. En 2006, une seconde édition du PokéPark éphémère ouvrit ses portes à Taïwan, avec cette fois-ci une distribution de Pokémon fabuleux des trois premières générations : Mew, Celebi et Jirachi, les trois mascottes utilisées sur le logo du parc aux côtés de Pikachu. Bien qu'il n'existe aujourd'hui aucun parc d'attractions *Pokémon* installé dans la durée, nul doute qu'entre la popularité de ces petites créatures et l'inventivité de leurs créateurs, Pikachu et ses amis auront droit, un jour, à leur terrain de jeu dédié, gommant un peu plus la frontière entre ces adorables animaux virtuels et le monde réel.

Dès sa création, *Pokémon* est bien plus qu'un jeu vidéo : c'est un univers complet, avec ses règles et ses codes, son environnement bucolique et sa faune étrange, ses valeurs d'amitié, d'efforts et de dépassement de soi. Projet atypique qui a bien failli ne jamais voir le jour en raison de ses multiples retards – autant de témoignages d'un développement douloureux –, il a pourtant su d'emblée séduire une large palette de joueurs : des enfants, captivés par ce monde coloré rempli de créatures amusantes, aux adultes, sensibles à la profondeur de son *gameplay*, promesse de joutes endiablées lors des compétitions officielles. Véritable hommage à la grande tradition du RPG japonais, *Pokémon* a également su imposer ses propres mécaniques originales, et s'il a longtemps été copié, il n'a pas encore été égalé. Rapidement, la licence est devenue non seulement un élément incontournable du catalogue Nintendo, mais aussi une ambassadrice de la culture japonaise dans le monde entier : vingt ans après sa première apparition dans un jeu vidéo, Pikachu est devenu aujourd'hui une figure aussi incontournable que Mario ou Mickey. Ce succès fulgurant n'est pas le fruit du hasard. Il s'agit, bien au contraire, du résultat d'une campagne incroyable, parfaitement maîtrisée et polymorphe : des mangas pour développer l'univers, un *anime* pour fidéliser les fans, des jeux dérivés pour appâter d'autres joueurs, des cartes à collectionner pour envahir les cours de récréation, des peluches pour familiariser les tout-petits et des applications smartphone pour embrigader les plus grands. *Pokémon* est partout et accompagne de nos jours plusieurs générations.

Vingt ans, à l'échelle du jeu vidéo, c'est une éternité. C'est ce qui sépare la première génération de *Pokémon*, avec les toutes premières versions *Rouge* et *Verte* sorties sur un Game Boy vieillissant, de la sixième génération qui a vu le jour sur Nintendo 3DS. Les *sprites* brouillons et immobiles ont cédé la place à des modèles en trois dimensions fourmillant de détails et bénéficiant d'animations aussi soignées que pleines de vie. Les mélodies, autrefois composées de bips, ont aujourd'hui l'honneur d'être interprétées lors de concerts symphoniques joués à guichets fermés. Et, bien sûr, le *gameplay* s'est enrichi de nombreuses subtilités tout en conservant intacts ses fondamentaux. Combien de fois avons-nous endossé le rôle du jeune dresseur rêvant de parcourir des chemins inconnus afin de découvrir mille et une espèces incroyables et vaincre les plus grands champions de la contrée ? Invariablement, pourtant, chaque nouvelle aventure paraît différente, chaque région plus charmante, chaque histoire plus captivante. Au fil des épisodes, la saga a su développer un univers

riche, profond, dans lequel se projettent les mythes et les légendes du monde entier. Et cela a bien sûr participé au succès de *Pokémon* : chaque joueur a pu retrouver ses propres références culturelles dans ce savoureux pot-pourri, tout en découvrant d'autres influences.

Nous constatons, aujourd'hui, à quel point *Pokémon* est inscrit dans l'histoire du jeu vidéo, mais aussi dans chacune de nos histoires personnelles, à nous, les joueurs. De nos créatures préférées à notre façon de jouer, en passant par nos types de prédilection lors des combats, ce jeu original en dit finalement beaucoup plus sur nous que nous pourrions le penser, tout simplement parce qu'il nous offre, depuis le début, quelque chose de rare : la liberté. Que l'on soit avant tout attiré par la compétition, que l'on explore les régions par monts et par vaux pour remplir son Pokédex, ou que l'on passe son temps à chouchouter ses petites créatures, on trouve forcément une façon de jouer à *Pokémon* qui nous convient, qui nous ressemble, et qui nous rassemble. Vingt ans plus tard, le rêve de Satoshi Tajiri s'est réalisé. Lui qui, au début, avait simplement imaginé un jeu capable de rapprocher les joueurs par le biais de l'échange de créatures, peut désormais être fier d'avoir donné vie à un monde merveilleux autour duquel se réunissent des profils si différents, venant de tous les horizons, et appartenant à toutes les générations. En d'autres termes, il a réussi à créer une véritable communauté de passionnés.

GÉNÉRATIONS POKÉMON

20 ANS D'ÉVOLUTIONS

- Remerciements des auteurs et des éditeurs -

Alvin Haddadène

À Loup, pour m'avoir proposé ce projet fou.

À Corentin, Étienne, Timothée, Gabriel, Yann, Franck, Joachim, Éric, Sylvain, Soraya, Romain et tous les autres, pour leur soutien pendant tous ces mois que j'ai passés dans le Poké-monde.

À Oscar Lemaire, grand maître des chiffres aux bonnes idées précieuses.

À Dominique Poussier et Julien Bardakoff d'avoir accepté de raconter leurs souvenirs Pokémon.

À l'incroyable communauté *Pokémon*, active et sympathique comme aucune autre, qu'elle soit francophone ou internationale.

Loup Lassinat-Foubert

Je tiens tout d'abord à remercier Mehdi et Nicolas de m'avoir confié ce projet insensé, évoqué en passant il y a quatre ans, et devenu désormais réalité après des centaines d'heures de travail aussi douloureuses qu'exaltantes. Merci pour la patience, l'écoute, la gentillesse et l'amitié. Merci pour ce moment.

L'écriture est une gestation : à l'euphorie des premiers instants succèdent les nausées et la fatigue, mais aussi l'excitation et la joie. Aussi, je remercie Alvin, l'autre papa de ce livre, qui a bien voulu me suivre dans cette aventure exigeante.

Merci à Zephiriël, mon petit lotus noir, pour ses lumières sur l'univers des jeux de cartes à collectionner.

Merci à tous les passionnés de *Pokémon* que j'ai rencontrés depuis ma première partie, à tous ceux avec qui j'ai fait des échanges et avec qui j'ai partagé tant d'aventures. Je pense tout particulièrement à Pierre, qui était *Bleu* quand j'étais *Rouge*, et Nicolas, qui est entré dans ma vie un 27 juillet 2007, le jour de la sortie des versions *Diamant* et *Perle* en France, et qui m'a depuis accompagné dans chaque nouvelle version.

Merci à Callypso, mon tout premier Bulbizarre, tragiquement disparu aux îles Canaries après une corruption de ma sauvegarde provoquée par l'abus du bug de Cramois'île. Merci donc à la #TeamStarterPlante, Lucille et Brice.

Merci à Fany, Helza, Igloo et Goliath.

Merci à Mylène Farmer, et à la personne de son entourage qui lui dira de ma part que je la kiffe au moins autant que Mélofée, mon Pokémon préféré de la première génération. Et Mylène, si jamais tu aimes bien *Pokémon* ou que tu veux découvrir cet univers, promis, on se boit un café quand tu veux. Et on pourra même parler d'autres trucs géniaux, genre Poe.

Merci à celles et ceux qui m'ont soutenu durant ce très long travail, notamment Karine, qui m'a écouté me plaindre un nombre incroyable

de fois, et ma mère, qui a fait semblant de s'intéresser aux Pokémon.

Enfin, merci à toi, lecteur, d'avoir ce livre entre les mains. Te voilà prêt à te lancer dans une nouvelle aventure. Alors, quel Pokémon vas-tu choisir ?

Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi souhaitent vivement remercier :

- Loup et Alvin, nos deux spécialistes des Pokémon, qui ont rédigé un formidable manuscrit à quatre mains.
- Chris et Zoé pour leur travail de relecture.
- Fred pour sa persévérance.
- Benjamin pour son travail sur la couverture.
- Julie pour sa disponibilité et son talent.